MULTIMÉDIÁS MAGAZIN CD MELLÉKLETTEL

CD GURU

PC-S JÁTÉK DEMOK, SHAREWARE SZOFTVEREK, KÉPEK, ZENÉK, EGYEBEK

995 FT

Shadows over Riva
Pray for Death
Close Combat
Cyberstorm
Fire Fight
War Wind
Deadline
Quake
Albion

POSZTER MELLÉKLETTEL

96/5

Kiadja az Új Guru Lapkiadó Kft.
Postacíme:
1399 Bp., Pf. 701/765
guru@mail.datanet.hu

Főszerkesztő:
Berényi Zoltán
Munkatárs:
Boruzs Krisztina
Harangozó Csongor
Lapmanager:
Lám Gábor
Médiamanager:
Szakács Gábor
Laptervező:
Pércsi Mihály
Tördelőszerkesztő:
Laza

Megjelenik kéthavonta
Ára: 995 Ft.

Megrendelhető kizárólag a szerkesztőség címén, illetve megvásárolható Budapesten az Acomp Kft, Észkép Kft, Aspect Kft, Cyber Vision, Carrera Multimédia Bt, Ecobit Kft, Grand Kft, JURA Apple CD Shop, Mikropo Kft, PC Pince, Szoftver ABC Kft, TitánSOFT Bt, KoBaK, Trans-AM Kft, Virtual World, WIN Computer, Zsoldos Computer valamint a Pixel Multimédia Kft üzleteiben.

Terjeszti a HIRKER Rt., NHRT

ISSN 1218 - 9502

A szerkesztőség címe:
1085 Budapest,
Somogyi Béla u. 16.
Tel.: 113-0114

Előfizetési díj 1 évre:
5.250 Ft.

Nyomdai munkálatok:
Gutenberg Nyomda
Budapest

A lapban megjelent szöveges és illusztrációs-, valamint a CD-n található anyagok átvétele, másolása, illetve újrafelhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.
A CD-n lévő szoftverek által indirekt módon okozott károkért, a kiadó nem vállal felelősséget!

A GURU ITT IS LEGYEN VELETEK!

Intro

Sziasztok!

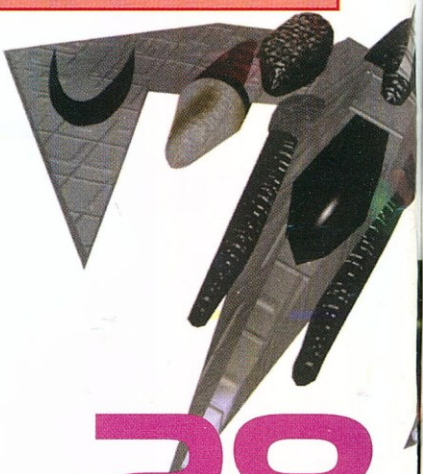
Tombol a nyár, mint általában így augusztus elején szokott lenni. De persze minket ez nem zavart abban, hogy a betevő CD GURU-t megjelentessük. Kicsit megpróbáltuk feldúsitani a CD tartalmát néhány csemegével ebben a hónapban. Ennek jegyében került fel még több lemezújság, patch, extra file és egyéb dolog a CD-re.

Mivel elég sokan kérték (és nem különösebben helyigényes a dolog) kibővítettük egy csöppet a Turkáló rovatot, több mint 600 utility közül válogathat mindenki. Persze ez abszolúte nem befolyásolt a játékokra szánt területet. Mielőtt még mindenki a szívéhez kapna – ha meglátja – inkább mi meséljük el, hogy a Deadline demo a maga csekély 180 megájával uralja a CD-t. Összetömöríteni nem lett volna ildomos – tudjuk hol vannak a határok –, kihagyni pedig nem szerettük volna, hiszen így kompletten videoval, hanggal, kiskutya fülével igencsak meggyőző.

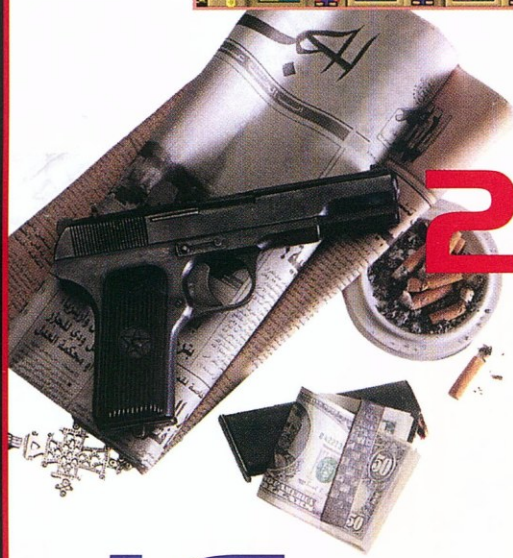
Most már nem marad más hátra, mint hogy még további kellemes nyarat kívánjuk és persze találkozunk októberben, úgy Compfair magasságában.

GURU Team

14

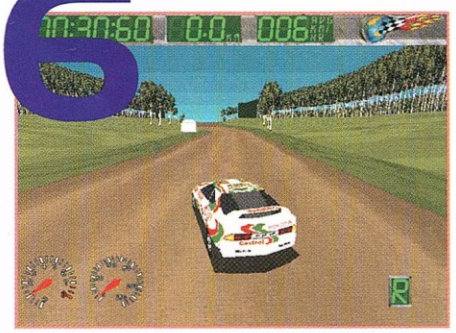


28



22

16



26

Tartalom

4 News

6 War Wind

8 Quake

10 Virtua Fighter

11 Powerslave

12 Pray of Death

Time Slaughter

Valhalla

14 Lemmings Paintball

15 Shadows over Riva

16 Rally Challenge

21 Hellbender

22 Deadline

24 Multimédia tallózó

26 Wizardry Gold

27 Iron Blood

Mega Man X

28 Fire Fight

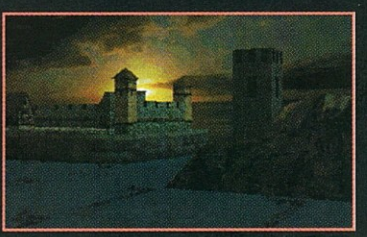
30 Cyberstorm

32 Close Combat

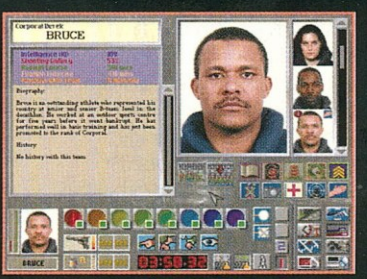
34 Albion

6

8



15



22

28

34

21

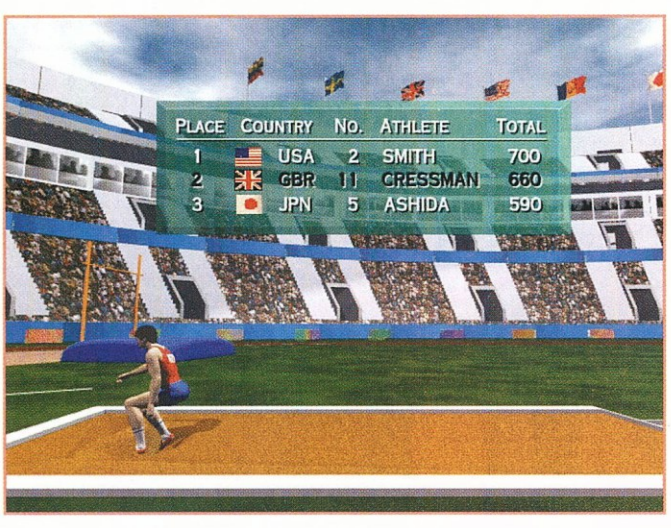
30

News

Decathlon

Az Interactive Magic fejlesztőgárdája karácsonyig nem kevesebb, mint hat programmal fog előrukkolni, és habár ezek nagy részével más bemutatókban már foglalkoztunk, az Olimpia kedvéért most mégis szeretnék külön kiemelni egy játékot az előbb említett hatos csoportból. A Decathlon-ról van szó, melyben a játékos a világ nyolc legjobb tízpróbázójának egyikét alakítja. Mindenki saját maga oszthatja el a rendelkezésre álló tréning pontokat, és így természetesen a különböző versenyszámokban nagyon eltérő eredmények születhetnek. A cél a „Világ Legjobb Atlétája" cím elnyerése egy két napig tartó maratoni versenysorozaton. Lehetőség lesz az egyes versenyszámok önálló gyakorlására is, az igazi élvezetet azonban mégis a barátainkkal való versengés jelenti majd. A programot eredetileg kizárólag Windows 95 alá fejlesztették, jelenlegi információink szerint azonban már készítik a DOS-os verziót is.

Előreláthatólag október magasságában számíthatunk a megjelenésre.



Battleground 3: Waterloo

A Battleground sorozat már minden PC GURU olvasó számára ismerős lehet, hiszen nemrégiben került bemutatásra második világháborús témakörből egy, az Ardenekben lejátszódott csatákat szimuláló ugyancsak „Battleground" játék. Ezekről a programokról bevezetésképpen annyit érdemes tudni, hogy a fejlesztők abszolút odafigyelve a történelmi pontosságra szinte a legapróbb részletekig lemodellezték az eseményeket, és így tényleg csak a stratégiai megszállottaknak érdemes velük foglalkozni. Akik viszont szeretik a részleteket, azoknak nem szabad kihagyni ezeket a programokat, hiszen szakértők szerint „csontstratégiák" között tényleg ez a király. Charly megfogalmazása szerint olyan szinten beleszólhatunk az eseményekbe, hogy „Józsi bácsi menjen előre a jobb oldali fűzfához, és onnan lője a zászlóvivőt...". A sorozat harmadik epizódja az 1815 június 18- i Waterloo-i ütközetet szimulálja, mely Napoleon győzelme esetén igencsak megváltoztatta volna Európa, s talán az egész világ történelmét. A program – akárcsak az előző részek – Windows és Windows 95 alatt hajlandó működni, s e sorok olvasásakor valószínűleg már meg is jelent. A kérdés csak az, hogy tudunk e győzni ott, ahol Napoleonnak nem sikerült...

Monster Truck Madness

Mint ahogy azt már az E3 beszámolóban is írtam, a Microsoft nagyon nekiveselkedett a játékgyártásnak. Értelemszerűen minden programjukat Windows 95 alá fejlesztik, de különböző fenntartásaim ellenére egy-két készülőfélben lévő alkotásuk határozottan felkeltette az érdeklődésemet. Ezek egyike volt a Monster Truck Madness, az első igazi „Monster Truck" szimulátor. Lehet, hogy csak az én szókincsem szegényes, de valahogy nem sikerült magyar megfelelőt találnom ezekre az óriás kerekű kisteherautókra – Magyarországon ritka madár az ilyesmi. Ebben a játékban nem is annyira a sebességen, mintsem az ügyességen lesz a hangsúly, hiszen kábé két méterrel a föld felett nem is annyira könnyű elvezetni egy ilyen négy kerék meghajtású járgányt. Mindent összetörhetünk és széttaposhatunk ami csak az utunkba kerül, beleértve a többi

játékost is. Versenyezhetünk körpályán, rally üzemmódban, vagy akár egy mezei roncsderby keretein belül is. A program természetesen támogatja a többjátékos üzemmódot. Várhatóan november elején kerül a boltokba a program.

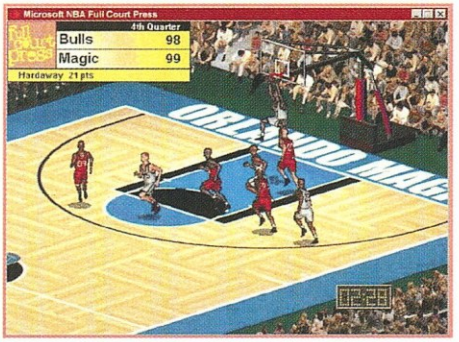
NBA Full Court Press Basketball

A Microsoft saját fejlesztőgárdája készíti az NBA Full Court Press

Basketball-t is. A játék első ránézésre az NBA Live 96 SVGA üzemmódját juttatta eszembe, legalábbis a méretek, az arányok és a nézőpont mindenképpen. Sajnos kipróbálni nem tudtam a programot, de elnézve másokat akik játszottak vele, nagyon úgy festett, hogy az irányítás sokkal kellemesebbre sikerült, mint az előbb említett nagyágyúnál. A játékmenet közel sem volt annyira kaotikus mint az NBA Live-nál, és a csererendszer is sokkal egyszerűbbnek és áttekinthetőbbnek tűnt az elődökhöz hasonlítva. Egyszerre akár tízen is lehet majd játszani, azaz mindenki egy játékost irányít a megfelelő csapatból. A látottak igen meggyőzően festettek, és habár én is osztom azt a nézetet, miszerint a „TV Sports Basketball" még mindig a legjobb a műfajban, nagyon tudnék örülni egy új királynak! A várható megjelenés október közepe.

Heroes of Might and Magic 2

Szegény Lord Alamar-t jól lenyomtuk a Heroes of Might and Magic végén, de persze belevaló gonoszhoz méltóan ő sem fogja feladni a küzdelmet a harmadik epizód végéig. Bosszúra szomjazik, különösen minket utál nagyon, hiszen minden bánatát nekünk köszönheti. Első lépésként egy huszáros vágással másvilágra küldte Lord Ironfist-et, majd



szövetségre lépett mindenféle gonosz lénnyel, amik még a halottakat is képesek visszahozni az életbe. A játékos Arturiust, Lord Ironfist első lovagját alakítja, a feladat pedig természetesen a világ megtisztítása lesz Lord Alamar seregeitől.

Mindenki nagy boldogságára a második rész kizárólag Windows 95 alatt fog futni, és habár különösebb technikai újításokra nem érdemes számítani, a hardware igény szinte biztosan legalább másfélszer akkora lesz, mint az első részé volt. A kiadási dátumról jelen pillanatban csak annyit lehet tudni, hogy még az idén várható a program.

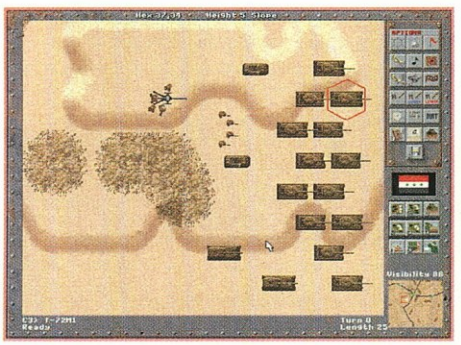
Steel Panthers 2 - Modern Battles

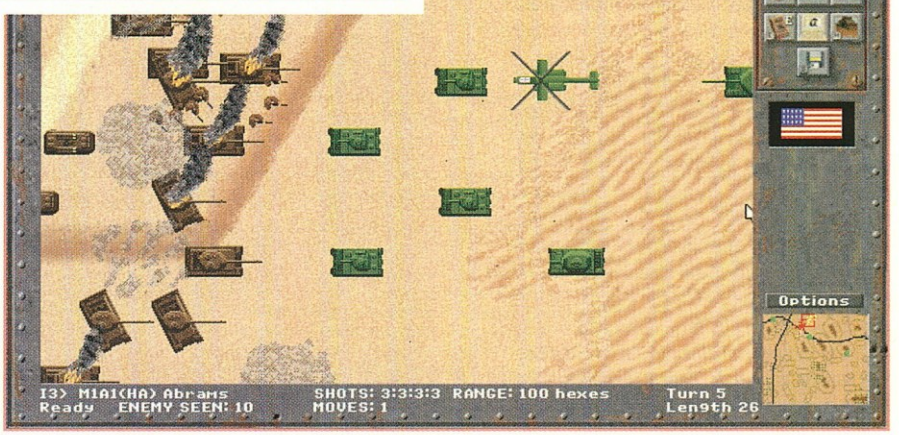
Akik játszottak az 1995 szeptemberében megjelent Steel Panthers-rel, biztosan egyetértenek velem abban, hogy határozottan kellemes stratégiai programmal lepett meg bennünket a Mindscape amerikai fejlesztőcsapata.

Ez nem csak az én véleményem, hiszen nem titok, hogy 1995-ben Amerikában az év háborús stratégiájának választották. Az első rész témája a második világháború volt, az új epizód azonban sokkal magasratörőbb célokat tűzött ki magának, hiszen ezúttal már nem csak Európában, hanem Koreában és a Közel-kelet különböző hadszinterein is bemutathatjuk hadvezéri képességeinket.

A csata továbbra is körökre osztott, mozogni pedig a jól megszokott hexagonok segítségével tudunk. Tetszés szerint kiválaszthatjuk magunknak a Varsói Egyezmény vagy a NATO országait, habár szomorú, hogy a program szeptemberi megjelenését figyelembevéve kis hazánk valószínűleg még mindig a rossz oldalon kapott szerepet. No sebaj, mire a Steel Panthers 3 elkészül, remélhetőleg ez a dolog is rendbe lesz téve...

Del





War Wind

Messze tőlünk, a távoli űr ismeretlen birodalmában ékkőként ragyog Yavaun, a sosem látott szépségek és misztikus varázslatok bolygója. Sajnos (persze számunkra szerencsére) az itt élő négy faj életét a hatalomért vívott háború tölti be, mely eldönti Yavaun sorsát. Ebbe a kiélezett, túlélésig vívott küzdelembe csöppen bele az a játékos, aki betölti a War Wind fergeteges demoját (ami sajnos a cég jóvoltából nem kerülhetett fel a CD Gurura, de így annál izgalmasabb). A pergő és valóban vérpezsdítő intro után jöhet a lényeg, maga a játék.

Mindenek előtt ki kell választanod, melyik faj oldalán szállsz harcba. Tha' Roon, Obblinox, Eaggra vagy Shama' Li?

Jó kérdés. Minden fajnak megvannak a maga előnyei és korlátai. A hangzatos történelmi tények talán kevésbé fontosak számodra, mint az amit a harcokban használhatsz, hiszen eltérő katonai egységeket, varázslatokat és épületeket találsz az egyes népeknél. Aki azonban mégis idelógiát igényel e fontos döntés meghozatalához, nyugodtan olvassa el a tudnivalókat (view ideology). Itt megtalálja az egyes fajok specifikumait, történelmi hátterét, stb. Mondjuk szerintem, ha majd lesz rá lehetőség, érdemes egymás után mindegyiket kipróbálni. Amit tudnod kell: néhány dolog mindannyiukban közös; kincsekre vágynak, megpróbálják Yavaun legendás hőseit saját oldalukra állítani, kutatásaik egy része fajuk biológiai korlátainak csökkentésére, míg a másik fele a katonai alakulatok és természetesen a mágia fejlesztésére irányul. Mindez klánjuk diadalának elengedhetetlen feltétele.

Ami rögtön, első pillantásra feltűnik, hogy a program igencsak emlékeztet a Warcraft világára és stílusára. Persze azt sem felejtettük el, hogy a Warcraft pedig a Dune nyomdokaiban lépdelt egykoron. A készítők szerencsére nem estek abba a hibába, hogy csupán lemásoljanak egy jól kidolgozott, sikeres alkotást, s eltérő grafikával, ám azonos rendszerrel piacra dobják azt. A War Wind ennél sokkal többet ígér!

Az első eltérés a játék kezelése, irányítása. Természetesen itt is elegendő az egér használata, és a szerintem túlságosan apró ikonok előcsalogatásához szükség lesz a jobb gombra, amit az egyes egységek közti váltogatáskor szintén ajánlatos használni, különben például tévedésből saját alakulataidat fogod megsemmisíteni. Az így aktivált kicsi ikonokkal, illetve klikkeléssel minden feladat megoldható. Az irányítást szokni kell. Végülis egyszerű, de furcsa. Azért titkon remélem, hogy a végleges verzióhoz kapunk néhány billentyűzetről aktiválható gyors elérési lehetőséget.

A következő „forradalmi" újítás, hogy be lehet menni az épületekbe! Ez nem csupán látványos, hanem szerepe van a játék menetében, egész pontosan az új csapatok, varázslatok és egyéb fejlesztések megvalósításában. Persze ez még sokat változhat, mire kijön a végleges verzió. Mindenesetre rendkívül jó ötletnek tartom, poén.

Szintén újdonság, hogy a küldetések során találhatsz kincseket, sőt akár kifoszthatod elpusztított ellenfeled raktárait is! Emellett toborozhatsz legendás hősöket, akik csak bizonyos feltételekkel szegődnek melléd. Őket a vendéglőben szedheted fel. A hősök részben fajonként eltérőek, de vannak mind a négy típusnál felvehetők is. Felvételükhöz teljesítened kell feltételeiket, és a távozásuk sem

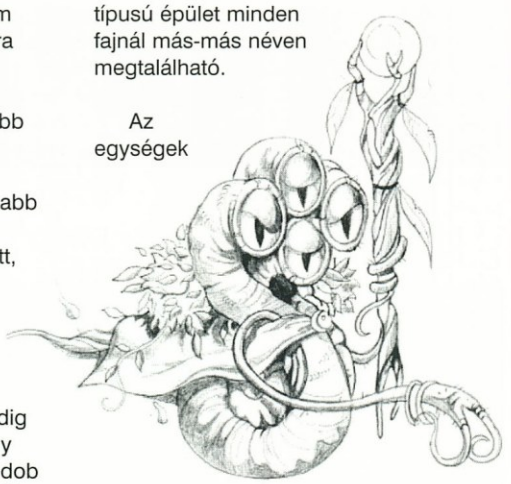
feltétlenül tőled függ. Ebben az általam tesztelt, béta verzióban csak az Eaggra küldetésben lehetett felvenni Tywald ChainBreaker-t.

Gondolom nem ő lesz a legnagyobb durranás.

Mindezek mellett a legfantasztikusabb újítás azonban az, hogy az egyes küldetésekből az általad továbbképzett, fejlettebb alakulatok átvihetők a következő pályákra! Természetesen csak a túlélőket viheted tovább és egy misszióból legfeljebb nyolcat. Hogy hányat használhatsz a következő megmérettetésben, az mindig az adott küldetés függvénye. Akárhogy nézzük, ez a lehetőség nagyon sokat dob a játékon, hiszen kedvenc egységeidtől nem kell megválnod...

A Warcraft-hoz hasonlóan nem csupán más népekkel, hanem olykor a világ szörnyeivel is meg kell küzdened. A szörnyek megismeréséhez korrekt monsterológiai gyűjtemény áll rendelkezésedre. Hogy ezek a lények mennyire szólnak bele a fajok közti háború eseményeibe, sajnos még nem derült ki ebből a verzióból, de reméljük a legjobbakat.

A demo küldetéseiben vezéreid adott számú egységgel kezdenek, s a kezdeti nehézségek után megvédett településeken magadnak kell gondoskodnod az építkezésekről, a kitermelésről, az új csapatok képzéséről, a hódításól és persze a győzelemről. (Ez alól mondjuk kivétel Tha' Roon fajának első küldetése, ahol csak harcolnod kell.) Nem tűnik egyszerűnek és szerencsére nem is az! Elsődleges fontosságú a raktárépület biztosítása, ahová munkásaid behordhatják a kitermelt követ és fát. Ezután következhet a többi épület; vendéglő, házak, katonai kiképző, kutatóintézet és a mágia otthona. Ez a hat típusú épület minden fajnál más-más néven megtalálható.



Az egységek funkciója szintén tartalmaz bizonyos átfedéseket. Minden fajnál találsz „munkásokat", akik megteremtik mindennek az alapját; kitermelik a fát és a követ, építkeznek, felújítanak, esetleg harcolhatnak, sőt kutathatnak is (ez már fajtól függ). A katonai egységeknél már nagyobb az eltérés, ezt a maga idején érdemes lesz részletesen áttekinteni, mert a fiúk nagy gondot fordítottak ennek kidolgozására. A varázslókban is csupán maga a mágia használatának képessége közös. Minden fajnál találsz gyengébb és erősebb mágiahasználókat, akiknek fejlesztheted tudását, ismereteit.

Általánosságban elmondható, hogy a magasabb szintű egységek megteremtésének feltétele az alacsonyabb szintű alakulatok adott száma és egy bizonyos fejlettségű szintű épület megléte. Ennek részletezésére szintén ráérünk a megjelenéskor kitérni, hiszen a programot csak a télre ígérik, ezért ezen a téren is elképzelhető kisebb-nagyobb arányú változtatás.

Különösebben nem hiszem, hogy értékelnem kéne a játékot. Ráérünk ítéletet mondani ha elkészül. Az azonban már most kiderül, hogy sok ötletet tartalmaz és nagy gondot fordítottak a háttértörténet kidolgozására is. A kérdés csak az, sikerül-e kiaknázni e valóban gyökeresen eltérő négy faj képességeit úgy, hogy a változatosság gyönyörködtessen, mégse kerüljön egyik nép se behozhatatlan előnybe?! Elég pergő és kidolgozott lesz-e a játékmenet ahhoz, hogy pályázhasson a Warcraft vagy akár a Command&Conquer babérjaira? Ráadásul mindezek mellett sikerül-e kielégítenie az egyre szaporodó, hálózatban játszó megszállottak igényeit is?

A választ majd meghozza a Szél...

A War Wind elkészülését ez év végére ígérik huszonnyolc küldetéssel, hálózaton játszható térképekkel, és saját scenario készítésének lehetőségével. Nos, a béta verzió ígéretes, bár jó lenne kicsit gyorsítani rajta. Igaz, a cég Pentiumot ajánl a futtatásához, míg a kész játékhoz ígéretük szerint 486/66 is elég lesz. Mindenestre Yavaun sorsa a győztes klán kezében van! Hogy melyik lesz az? Ha eljön az idő, Te döntheted el!

Lily

Quake

Megérkezett hát a várva várt mű. No persze nem a teljes verzióról beszélek, de arra azért már ez is elég volt, hogy a Guru Táborban megrendezhettük az első hivatalos Quake bajnokságot majdnem 50 fő részvételével (Next time I get you Borsó!). Néhányan ekkor találkoztak először a programmal, és bizony igencsak kopogtak az állak. Sokan még a napi betevő Duke meccsüket is abbahagyták csak hogy egy picit rácsodálkozhassanak Laza monitorára, ahogy Tetris vagy Borsó éppen aprófát csinál a zöld-fehér nemzeti színekbe öltözött „Del" elnevezésű katonából. A látvány valóban lenyűgöző lehetett (én ezt a felét kevésbé élveztem), de vajon tényleg ez a program a legjobb ebben a kategóriában? A válasz szerintem egyértelműen igen, és a program kipróbálása után valószínűleg mindenki egyet fog érteni velem – A Quake ugyanis tényleg fergeteges...

KÖRÍTÉS, SZÖRNYEK, FEGYVEREK

A végleges verzióban négy, egyenként hét-nyolc pályából álló epizódon kell keresztülverekednünk magunkat a végső győzelemig. A CD-n található shareware verzió az első epizód hét szintjét tartalmazza, de véleményem szerint már az első pálya megtekintése is bőven elegendő lenne ahhoz, hogy rájöjjünk, ez a program is a kötelezően megvásárolandó dolgok közé tartozik. A kerettörténetet nem fogtam igazán, de az mindenesetre biztos, hogy az egyes epizódok az elementálok (Föld, Víz, Levegő, Tűz) testreszabott világaiban játszódnak. A CD Gurun található rész a tűz birodalmába enged betekintést, így értelemszerűen az egymást követő szinteken gyakran találkozhatunk lávafolyamok és tűzesők kavalkádjával. A hetedik pálya végén lévő főgonosz is egy hatalmas, képernyőt betöltő lávaszörny, így nem kell hozzá különösebb fantázia, hogy kitaláljuk, a többi epizódban is az adott közegnek megfelelő ellenfelekkel fogunk találkozni.

A szörnyek mind-mind 3D poligon „lények", azaz tetszés szerint körbefuthatók és megtekinthetők szinte minden szögből. Amennyiben eltaláljuk őket, a megfelelő testrészük megrándul, jobb esetben össze is eshetnek. Különböző fegyverek alkalmazásával különböző eredményeket érhetünk el, és ez utóbbi kijelentés nem csak a rakétavetőre vonatkozik. A fegyverek hatásfoka egyébként – akárcsak a Doomban – a távolság csökkenésével egyenes arányban nő, azaz egy shotgun például másfél méter távolságból tökéletesen alkalmas egy mezei katona fejének lerobbantására. Igazán lenyűgözött az az apróság is, hogy egy közelemben felrobbanó gránát nam csak arréblök néhány méterrel (no meg leszed egy csomó energiát), de a légnyomás fel is dob egy picit a levegőbe. Ha elég ügyesek vagyunk, egy közeli találat hatására ellenfeleink igen nagyokat tudnak potyogni szédületes magasságokból (ugyanakkor viszont ha túl magasra lőjük a gránátot, nem kizárt, hogy visszaesik a fejünkre...). Érdemes kísérletezni (már akinek van hozzá gyomra), helyenként elég váratlan dolgokat lehet produkálni.

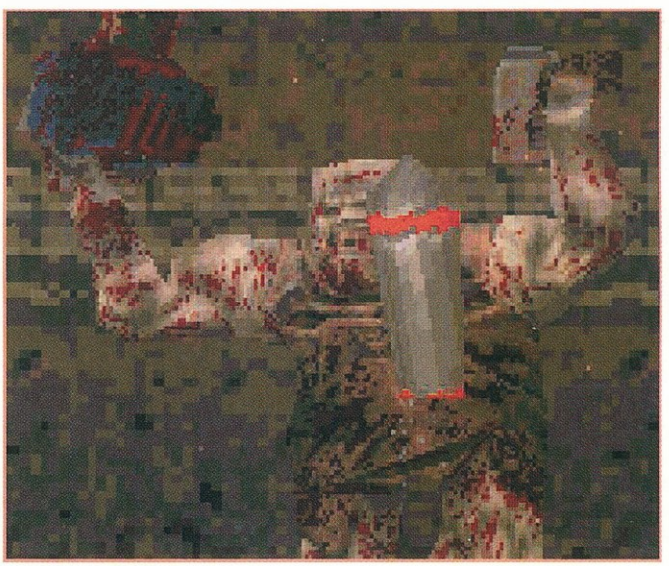
Pár szó erejéig szeretnék még a fegyvereknél maradni. Különböző mendemondák keringtek arról, hogy a Quake-ben a kard és a buzogány lesz az elsődleges pusztító eszköz. Az eredeti tervek szerint valóban így nézett ki a dolog, de aztán az ID-s fiúk szép lassan belátták, hogy mégis jobban járnának a hagyományos megoldásokkal. Ennek megfelelően a Quake-ben is visszaköszönnek régi kedvenceink, no meg egy elmaradhatatlan kézifegyver, a balta. Eddig még nem volt szerencsém hősünk egész arzenálját kipróbálni, de mindenesetre nagyon remélem, hogy nem lesz a programban BFG-hez hasonló értelmetlen szerkezet (tudom Tetris, Te szereted...)!

Visszatérve a szörnyekre, alapigazságként elmondhatjuk, hogy ellenfeleink sokkal

összetettebbek és egyedibbek a más, hasonló játékokban felvonultatott monsztereknél. Általában minden szörnynek legalább két különböző támadási módja van, azaz egy távolsági és egy közelharcra alkalmas fegyverrel szerelték fel őket. Ez alól persze van néhány kivétel, de a legtöbbjük igen kellemetlen meglepetéssel szolgálhat, ha közel engedjük magunkhoz. Csak hogy néhány példát említsek, az Ogre gránátokat lövöldöz ránk (helyenként nagyon chicken és magát találja el...), ha azonban a közelében vagyunk, előkerül az a bizonyos motoros fűrész! A rendkívül idegesítő zombik saját magukból vágnak hozzánk darabokat, közelről viszont a fogaikat részesítik előnyben. Őket egyébként nem árt rakétával „semlegesíteni", ellenkező esetben igen „ragaszkodóak" tudnak lenni. A shareware verzióban a számomra legszimpatikusabb szörny a Shambler volt, ki egyébként villámokat szór, és igen látványos, ahogy képernyőnyi termetével átcammog a szobán. Kiindulva tehát az első epizód monszterfelhozatalából, az az érzésem a maradék három részben sem fogunk unatkozni...

PÁLYÁK, GRAFIKA, HANGHATÁSOK

A pályák hangulata egyszerűen fantasztikus, ami egyrészt a szinte tökéletesnek mondható fényhatásoknak, másrészt pedig az ugyancsak bámulatba ejtő térhatásnak köszönhető. Igazából nem sikerült rájönnöm, hogy miért is érzem élethűbbnek a Quake belső tereit más, hasonló jellegű 3D-s játékok megoldásinál, de az biztos, hogy itt az ember szinte már nyújtogatja a karját, hogy megérinthesse az egyébként



rendkívül gusztustalan, nyálkás falakat. A falkészletek a Doom futurisztikus beállítását félretéve inkább egy középkori világ borongós hangulatát idézik beleértve az árkádokat, függőhidakat és boltíves kapukat. A játékos rákényszerül, hogy három dimenzióban gondolkodjon, ellenkező esetben igen hamar jobb létre szenderül egy magasban megbúvó ellenfél keze által.

Mindenkinek lehetősége lesz a számára legmegfelelőbb grafikai felbontás beállítására, hiszen nem egyszerűen csak VGA és SVGA közül lehet majd választani. A legkülönbözőbb hibrid felbontások mellett beállítható a 640x480 vagy a 800x600 is, sőt, megfelelő videokártyával az 1024x768 is. Azt már mondanom sem kell, hogy az utóbbi felbontások igencsak processzorizzasztó megoldások, de az eredmény -pontosabban a látvány- igencsak magáért beszél. Miheztartás végett, egy P120-as gépen 16 mega RAM-mal elfogadhatóan megy 320x480-ban, de igazából a program olyan szép már 320x200-ban is, hogy nem érdemes kompromisszumokat kötni a nagyobb felbontás kedvéért. Alsó határnak a DX4 100-at mondanám, itt még ugyanis játszható a program, de természetesen közel sem nyújtja azt az élvezetet, amit kábé egy P90-től várhatunk.

Az irányítást mindenki kedvére belőheti magának, de a 3D környezet miatt igencsak javallott az egér használata (kivétel Tetris és Borsó). A programban nincs auto-célzás, azaz ha valaki két lépcsőfokkal lejjebb áll, mint a másik, akkor szinte biztos, hogy az utóbbi versenyző ellő az előbbi feje fölött!

A hanghatások és különböző effektek tökéletesek, különösen ahogy a falakról csöpög a víz. Zene egyelőre még nincs a programban, sőt, a végleges verzióban is CD-ről fog szólni minden. Amennyiben igazak a pletykák, a zeneszerző Jean Michel Jarre lesz...

NETWORK GAME

Valószínűleg legtöbbünket az előbb leírtak ellenére is az egymás elleni játék izgatja a legjobban. Nos, a Quake készítőinek is ez volt az elsődleges szempont a program fejlesztése alatt, és így az eredmény sem maradt el. Az összes létező módon össze lehet kapcsolni gépeket (még Internet támogatás is bekerült a programba), ráadásul bármikor beszállhatunk, illetve kiszállhatunk egy adott játékból. Az élmény egyszerűen elmondhatatlan, ha lehet ilyet mondani, talán a Quake a „legrealisztikusabb" az ilyen játékok közül! A végleges verzió valamikor szeptember végén várható.

Del

Virtua Fighter

A számítógépek és a consolok dinamikusan fejlődő világában egyértelmű trend, hogy mindenki a létező legnagyobb szeletet szeretné a magáénak tudni. Remek példája ennek, hogy miután a Sega a Nintendo és a Sony eldöntetlen harcukat vívják a console-ok fejlesztésben, mindegyikük erőteljes lépéseket tesz, hogy betörjön a manapság talán a leghatalmasabb piacra, a PC-s software illetve hardware kiadásra. Az első lépéseket a Sega tette meg, azzal, hogy átírta a játéktermekben és a consolokon nagy sikert aratott fejlesztéseitt, nevezetesen a Virtua Frighter-t, és a Panzer Dragont. A dolog szépséghibája csak az, hogy a futatásukhoz nélkülözhetetlen volt egy 3-D gyorsítókártya (EDGE), melynek kezdeti ára irreállisan magas volt. Bár a kisérlet az újdonság erejével hatott mégsem lett átütő siker. Talán tanulva az eddigi kudarcokból, most végre kézhezkaphatjuk a Virtua Fighter új változatát, melyhez semmiféle speciális kártya nem kell, legfejebb egy gyors Pentium illetve egy Win95-t.

EGY KIS TÖRTÉNELEM

A Virtua Fighter volt az első 3-D verekedős őrület a játéktermekben, annak idején órákig bámultuk a Wizard's-ban, kissé értetlenül azon morfondírozva vajon, hogy a fenébe lehet kihozni ilyen csodálatos grafikát, gyors mozgatást akár egy arcade gépből is. Amikor ezen túltettem magam és elkezdtünk játszani vele, jött az újabb szájtátás, ugyanis olyan fantasztikus magávalragadó „gameplay" társult a megvalósításhoz, hogy hamarosan semmi pénzem nem maradt. Amikor a dolog kezdett súlyos méreteket ölteni és még mindig nem untam Pai-val legyalázni a „népet", kényszeríttetem magam, hogy ne kerüljek még véletlen sem a közelébe. Szerencsére némi késéssel bár de megjelent a Sega új, otthoni csodagépe a Saturn, amin természetesen az első játék a Virtua Fighter volt.

Emlékszem, hogy mekkorákat játszottunk bent a szerkesztőségben, úgy, hogy nem egyszer 10-en, 15-en állták körül a gépet megteremtve a kellő hangulatot. (Ennél már csak az volt jobb amikor megjött az első Play Station Japánból a Ridge Racer-rel.)

Computer Karácsonyon a standunkon volt kiállítva egy 100MHz Pentium a fent említett gyorsító kártyával és a Virtua Fighter Remix-szel. Akik nem játszottak sokat a Saturn változattal, nagyon meg voltak elégedve a dologgal, kinézetre nekem sem volt problémám, viszont a dinamikát erősen hiányoltam a mozgásból. (Nem beszélve arról, hogy a szomszéd tévén a Tekken futott.)

Ezzel el is érkeztünk napjainkhoz. A táborban Mocsy hívta fel a figyelmemet arra, hogy van a gépén Virtua Fighter, nézzem meg mit szólok hozzá. Első ránézésre majd leestem az emeletes ágyról, olyan meggyőzően nézett ki a program. Az eredeti játéktermi változatnál sokkal szebb volt, ráadásul jó volt a sebesség, gyönyörűek a mozgások. Amint elindult a demo elfeledkezhettünk a Win95-ről, nagyon hasonlóan a Fire Fight-hoz.

Természetesen egyelőre csak két karakter közül választhatunk, ők is csak egyetlen helyszínen mérhetik össze tudásukat. A demo alapján végre itt a tökéletes PC-s változat, ami semmiben nem marad el az eredeti játéktermi Virtua Frighter-től, sőt némileg még túl is szárnyalja azt.

3-D?

Jó fél óráig néztem a játékot, és szöget ütött valami a fejemben. Talán mindenki ismeri azt az érzést, amikor tudat alatt tudja, hogy valami nincs rendben, de mégsem áll össze a kép. Valahogy így voltam a Vittua Fighter-rel is, egészen addig amíg az egyik reggelen meg nem világosodott, hogy miről is van szó. Az eredeti játék össze-vissza forgatja, ki-be zoom-olja a képet, míg a PC változat ezt jóval szerényebben produkálja. A forgatást inkább rögtön átváltja, igaz, hogy ennek hatására más szemszögből látjuk az akciót de nincs meg a látványos átmenet.

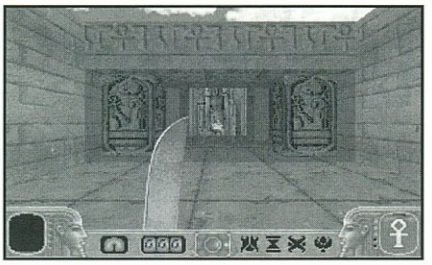
Ezt a kis „csalást" leszámítva nagyon ígéretesnek tűnik a Virtua Fighter, alig várom a teljes verziót.

Shoebaron the Master

Powerslave

Egy ideig nem voltam igazán kibékülve a lövöldözős játékokkal. Az agyatlan „ráragasztom az ujjam a tűzgombra" marhaságok nem igazán kötöttek le. A nagy változás a Doom megjelenésével történt. Az, hogy a lövöldözést összekötötték a „First Man Perspective" nézőponttal, vagyis azzal, hogy úgy látni a játékot, mintha a játékos lenne a szereplő, nagyon élvezetessé tette a dolgot. Természetesen a Doom 1 és a Doom 2 sikerét többen is megpróbálták meglovagolni. A Lucasarts-nak sikerült a Dark Forces-zal, jó volt a Witchhaven is és a Duke Nukem is, de számomra a Number 1 a TERMINATOR: FUTURE SHOCK. Abszolút csúcsszuper. Voltak rosszak is (nem is kevés): Cybermage, izéblade, cyclonkommandó... nem is tudom mind felsorolni.

Személy szerint az olyan programokkal, mint a Heretic és Duke Nukem igazán csak egy gondom volt. Az

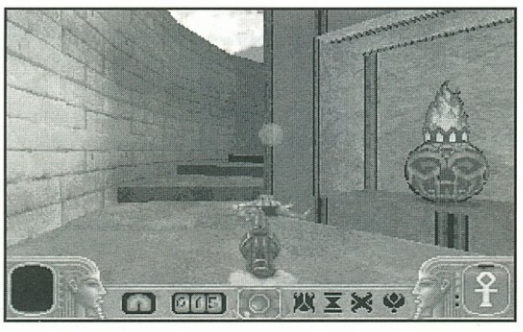


hiányzik nekem, hogy az ellenfelek, hogy a környezetbe illőek legyenek. Ezért akarok már egy olyan programmal játszani, ahol kommandós vagyok és terroristákat kell lőnöm... Na mindegy.

A Powerslave első látásra kellemesnek tűnt számomra. Egy „Indiana Jones-szerű" sztorival ellátott Doom-klón. Egyiptom, piramisok... találd meg a nagy kincset, számolj le a gonosz szellemmel, meg ilyesmi. A grafikája szép, szép a háttér, jópofák az ellenségek... Kellemes színfoltnak ígérkezik. A szerzők 7 különböző ellenséget és 12 egyre nehezedő pályát ígérnek. Pont elég is lesz, amíg ki nem jön a Dark Forces 2, a Jedi Knight, vagy a Quake.

Jó a hangulata is. Egy helikopterről dobnak le. Kezünkben egy machete, hátunkon hátizsák. Kalandra fel Dr. Jones! Mérges pókok szövögetik a hálójukat,

ellenségek. Doomokban nem zavart, hogy tűzköpő szörnyek meg miegymások ellen harcolok, mert még új volt. A Hereticben már zavart a torz kétfejű szörny, és a Duke Nukem-ben is csak az ellenségekkel volt bajom. „Tigrisek", vaddisznók, tojások, csápok... Nem is tudtam vele sokáig játszani. Ilyen gondom nem volt a Dark Forces-ban ahol a rohamosztagosokat kellett lőni, a Witchhavenben a goblinokat és ogre-okat, a Terminator-ban a robotokat... Mindenhol az



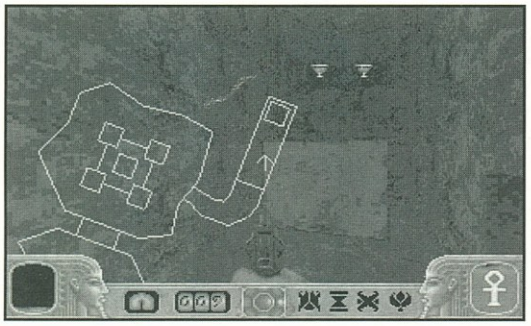
pókok miatt. Követnek és mindig belénk marnak, aztán sitty-sutty már meg is haltunk. Nem könnyű. Igaz így legalább van kihívás. Tetszik benne, hogy amikor meghalunk, akkor az emberünk keze megjelenik a képernyőn, néhányat ráng majd belecsuklik a csordogáló vérünkbe. Csak érdekességként említem meg, hogy átválthatjuk a nézetet „3rd Person Perspective"-be, vagyis egy olyan nézetbe, amikor egy harmadik személy szemeivel látjuk a játékosunkat. Ez inkább csak egy jópofa érdekesség, mert nem hiszem, hogy valaki ebből a perspektívából tudná teljesíteni a játékot.

A demo csak 320x200-on fut, de a játék szerzői a komolyabb gépekre is gondoltak. A teljes játékot a 486-os tulajdonosok játszhatják 320x200-as felbontáson, vagy esetleg 320x400-ason, a Pentium tulajdonosok akár 800-600-as felbontáson is, míg a Pentium Pro tulajdonosok kipróbálhatják 1600x1200-as felbontáson is (ezt ki fogja kipróbálni?). Szinte mindenki a saját gépére konfigurálhatja a játékot.

Szerintem a stílus megszállottjainak biztos fog tetszeni a játék, a kevésbé megszállottak pedig az Indiana Jones-os hangulata miatt fognak vele játszogatni.

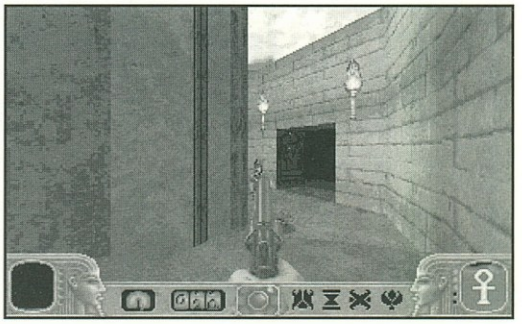
„Let's play !!"

Mr.T.



lógnak le a falakról és csak arra várnak, hogy „mérgüket rajtunk tölthessék ki".

A demoban csak két pálya játszható, de kellő ízelítőt ad a teljes játék hangulatából és nehézségéből. Szerintem egy kicsit nehézre sikeredett. Mondom ezt a

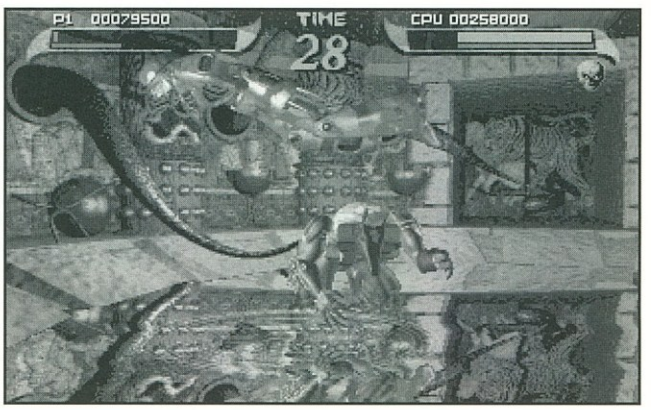


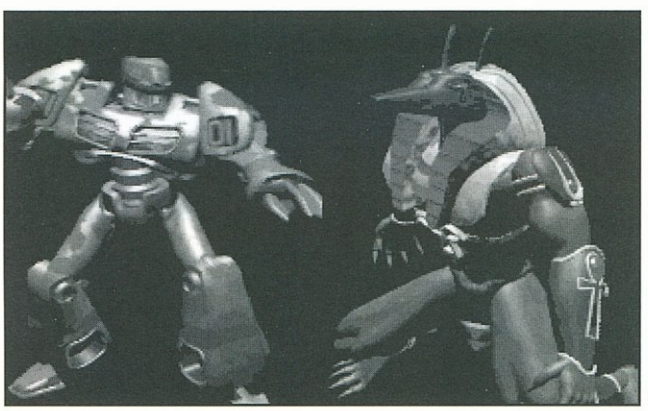
Verekedősdi

A verekedős játékok százai láttak már napvilágot, de mindig születik egy-egy újabb. Ha éppen kezdenék unni az emberek a 2D változatot, akkor jönnek a 3 dimenziósak, majd a visszatérés a gyökerekhez. A cikkben bemutatott három program is ez utóbb említett visszatérés jegyében született. Előnyük, hogy Pentiumos erőgépek nélkül is jól játszhatóak; a Mortal Kombat és a Street Fighter sorozatok jelentik az előképet számukra, azoknál kell jobbnak lenniük, azokhoz képest kell újat hozzanak, hogy a 2D verekedős játékok között sikereket érjenek el. Mitől is lehet jó, és eredeti egy ilyen játék? A szép és eredeti karakterektől, hátterektől, a jó hangeffektektől és hangulatos zenétől és nem utolsó sorban a jó irányítástól, illetve sokféle lehetséges végrehajtható mozdulattól. Lássuk hát a három új kompetitort!

Pray for Death

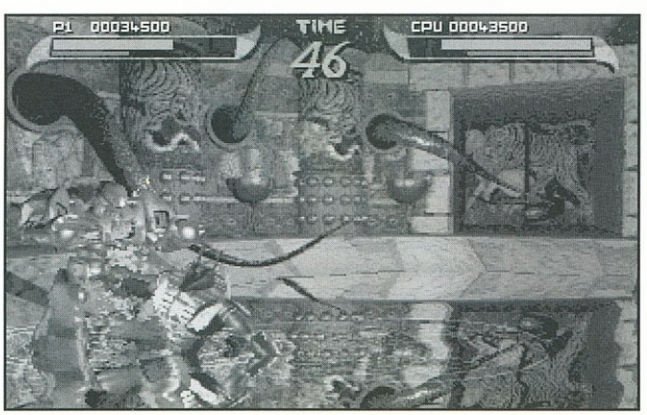
A játék egy eddig nem túl ismert fejlesztőcsapat munkája, és a Virgin gondozásában lát napvilágot. A játék kivitelezésében erősen emlékeztet a Mortal Kombat-ra, és a Rise of the robots-ra (mintha csak a kettő keveréke lenne), de azért számos eltérés, újítás is van benne. 10 féle karakter közül választhatunk benne, melyek mellett még akadnak hidden figurák is. Közülük a demoban a Droid-ot és az egyiptomi halálistent választhatjuk – az egyes karakterek rendereltek, és igen nagyméretűek (a la Rise of the Robots). A mozgásukat szépen animálták, így elég folyamatos lett; karakterenként több, mint 430 mozgási fázis van, mely több, mint 20 megát tesz ki. A gép által irányított figurákat elnézve, számos special move is van figuránként (pl. a droid elektro-sokkolja ellenfelét), de ezeket nekem nem-igen sikerült kicsalogatnom a figurákból, remélhetőleg az én hibámból, és nem azért, mert nehézkes ezek indítása. A hátterek is elég látványosak lettek; összesen 12 féle teljesen más és más világot megelevenítő díszlet előtt küzdhetünk, melyek együtt mintegy 30 megányi grafikát tartalmaznak. Tudták a programozók is, hogy kell a programban valamiféle látványos effekt, mely megfogja a játékost, ezért ezekkel sem spóroltak a készítők: transparency, light sourcing és tükröződés is lesz a játékban. Jó példa erre a demoban az a helyszín, ahol vízben tocsogva kell küzdeni (itt a víz hullámzik, és közben tükröződnek rajta a figurák, valamint mikor beleesünk, akkor nagyot csobban a víz). A figurák irányítása a demo alapján, szerintem kicsit szegényes lett – beleestek ugyanabba a hibába, mint a Rise of the robots készítői: hatalmas, látványos karakterek mozognak a képernyőn, de nem tudjuk igazán korrektül irányítani őket, egyszerűen túl sűrűn ütközünk ellenfélbe. Egy külső szemlélődő számára a sok robbanás, szikrázás,... rendkívül látványos lehet, de aki éppen küzd az életéért a billentyűzet mellett, azt ez hidegen hagyja. Megint a „mindent a szemnek semmit a kéznek?“ elv érvényesült a WYSIWYG helyett?





Még azért elmondanék néhány adatot a programról: 9 féle játékmódban játszhatunk, melyek egyike a story mód, ahol egy történetet küzdhetünk végig, a harcok között 100megányi átvezető animációval; a megfelelő hangulatról gondoskodik a hang-aláfestés is, mely 12 audio track zenét és 8 megányi hangeffektust foglal magába; a készítők szerint a sebességgel nem lehet gond, mivel már egy 486 DX2/66-on 25 fps-sel fut a program.

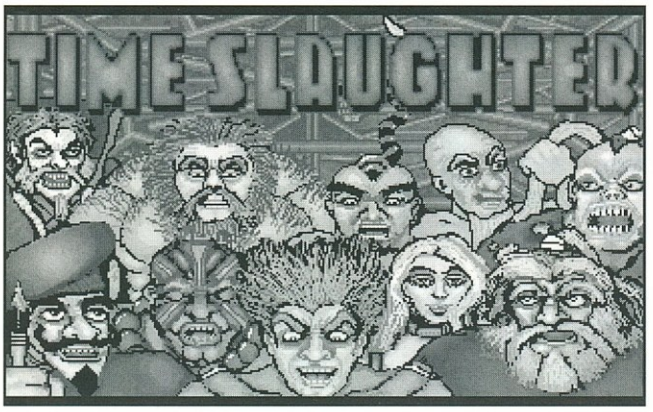
A program sikere azon múlik, hogy sikerül-e a végleges verzióban elkerülni a Rise hibáit – ha igen, akkor egy igen látványos, és nagyon népszerű játék lehet belőle, ha nem, akkor el fog tűnni a süllyesztőben. Mivel a Virgin a kiadó, ez remélhetőleg garancia lesz arra, hogy a végleges programban a gyönyörű látvány mellett az irányítás gyengeségeit is kijavítják.

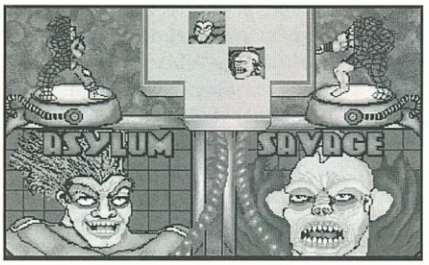


Timeslaughter

A beszédes nevű, Bloodlust csapat munkája ez a játék. Én nem tudom, hogy a fiúk ezt komolyan gondolták, vagy valamiféle viccnek szánták, mindenesetre reménykedem ez utóbbiban. Valami borzalom ami a képernyőn megjelent a program indítása után, sok évvel ezelőtt láttam utoljára ilyen ronda grafikákat egy játékban. A játékban választható figurák egész egyszerűen ocsmányak (az, hogy nem szimpatikusak, az még egy dolog lenne). Kb. összesen 15 fázisú

animációval vonaglanak a képernyőn, miközben a játékos vonaglik a joystick körül, hogy valamiféle mozgást kicsikarjon az általa irányított karakterből, mindhiába. A háttérben valamiféle bantu törzs éppen vacsoráját főzi, a kondérban békésen megférnek az emberi szemek a lábujjakkal. Az első sokk után most rátérek, hogy mi is lenne a játék lényege, mert az alapötlet nem is olyan rossz: különféle élőholtak összecsapásának lehetnénk aktív (interaktív) részesei. Ami ebben megakadályozza az épeszű játékost, az a

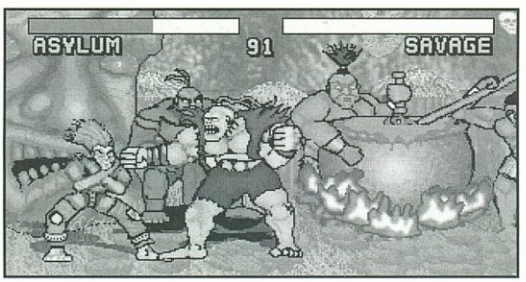




kivitelezés középkori színvonala. Máshol az intro a hangulatkeltést szolgálja, itt inkább figyelmeztető, elrettentő jelzés. A pozitív meglepetést a sorozatos csalódások között a néhol egészen kellemes zene adja. Annyi pozitívumot sikerült már mondanom, hogy azt hiszem, nem szükséges további rábeszélés arra, hogy mindenki játszon e programmal. Azt hiszem már most eldőlt, hogy melyik játék lesz az év programja. A program érdekessége még hogy támogatja a GRiP-et - csak tudnám, hogy minek!?

Valhalla

Az Anarchy Interactive szüleménye a Valhalla című program, mely szintén egy verekedős játék. A cím alapján értelemszerűen a játékban nem holmi fantasy hősökkel kell küzdenünk, hanem a viking legendák hőseivel, magával Odin-nal, Thor-ral és más társaikkal. A programmal komoly küzdelmet folytattam míg elindult, de végül megadta magát. Hogy megérte-e a sok küszködés, nem igazán tudom. A program tulajdonképpen egy sima VGA-s verekedős játék viking környezetben. Viszonylagos újdonságot talán csak két dolog jelent benne: az egyik, hogy a játék időnként ki-be zoom-ol a jobb átláthatóság érdekében (ilyet azért már láttunk más verekedős programban is), és hogy a terep nem egyenes. Ez utóbbi kellemes meglepetés volt – mikor éppen kezdtem megközelíteni az ellenfelemet, egyszer csak egy kis gödörbe léptem hősömmel. Ez az egyszerű újítás



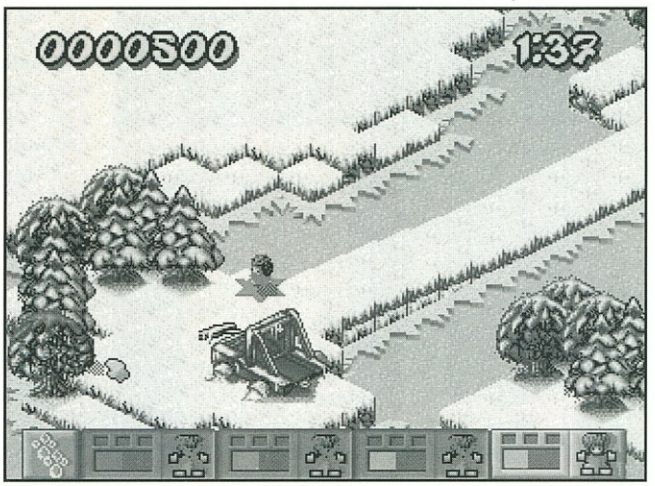
nagyon sok plusz változatosságot vihet a verekedős játékokba (nem lehet gond nélkül jobbra-balra rohangálni a képernyőn), esetleg a terepet kihasználva is elkerülhetők találatok. A hátterek egyébként nagyon hangulatosak és szépek a programban (pl. naranssárga tűzben úszó erdő), de az elég nagyméretű, az előtérben levő „díszletektől" időnként nem lehet látni, hogy valójában mi is történik mögöttük, éppen ki is üt kit. A demoban 3 hőst próbálhatunk ki a programbeli 12 közül, többek között Odin-t is. A figurák nagyméretűek és rajzoltak, képregényhősökre emlékeztetnek mind kinézetükkel, mind mozgásukkal. A választható karakterekről elmondható, hogy elég sokféle mozgást tudnak, de az irányításuk sajnos elég egyszerűre sikeredett. Ez már sejthető abból is, hogy az egy védekezés gomb mellett mindössze két támadás gomb van (semmiféle alsó és felső rúgás illetve ütés különválasztás, amit többek között pl. a Mortal-ban megszokhattunk). A Pray for death-hez hasonlóan itt is elmondható, hogy a nagyméretű figurák (főleg a bemozogható terephez viszonyítva nagyon nagyok) jól mutatnak a képernyőn, de erősen lerontják a karakterek korrekt irányíthatóságát, a játszhatóságot. A harcosok szabjákkal és lándzsával küzdenek, míg a varázsló fegyverei kissé gyermekdednek tűnnek velük szemben – néhány alkalommal sikerült eldobnom például a varázslói

könyvet ellenfelem felé, korlátozott sikerrel; a többi fegyvere viszonylag korrektül sebezne, de túl rövid hatósugárban használhatók, így a lándzsák és kardok suhogása között viszonylag kevés találat vihető be velük. A harcosok fegyverei a figurák méretével arányosak, így kábé a negyed képernyőt felölelik; hadonásznak velük, pörgetik, vagy akár el is dobják azokat. Ez nagyon látványos, de nem igazán tervezhetőek meg előre mozdulataink, mivel minden harmadik mozdulatunkkal ellenfélbe ütközünk. A programban számos jó ötlet van beépítve, és az egésznek a dizájnja is egészen kellemes lett, de szerintem a rossz irányítás agyoncsapja az egészet. Ha nem javítják ki ezt a hibát a végleges programban, akkor hasonló sorsra jut mint sok más társa: sokan megnézik, és hamar elfelejtik.

Charlie

Lemmings Paintball

1996-ot írunk, s megérkezett a Lemmings Paintball. Az évente megújuló lemmingek évről évre igyekeznek követni a korok divatját. Most kisebb kommandós csapatként jelennek meg és a meglehetősen egyszerű, ám egyáltalán nem könnyű pályákon haladnak rendületlenül előre.



Ez alkalommal a lemmingek ellenséges fajtársaikat szemrebbenés nélkül, jól irányzott lövéssel, egyetlen gombnyomás árán küldik a túlvilágra. Értelmi színvonaluk az idők során nem sokat javult, ezért akár bajtársaikat is lepuffantják, ha a tűzvonalba kerülnek. A tapasztalt stratégák által megalkotott formációkat, pedig egyetlen parancs kiadásával kaotikus zűrzavarrá alakítják át, tehát a kipróbált s máshol oly jól bevált alakzatok nem fognak működni! Ezért hasznos a vérszemet kapott zöldhajúakat ez alkalommal külön-külön vezetni, de a nehezebb szinteken jól ütemezett, összehangolt csapatmunkára is szükség lesz.

A demo alapján ásó, ugró, úszó vagy bármilyen egyéb speciális képességű lemmingnek nyoma sincs. A pályák során csak menni kell és lőni, esetleg egy-két logikai feladatot megoldani, hogy a felbőszült rágcsálók elérjék és begyűjtsék a célpontként kijelölt zászlót.

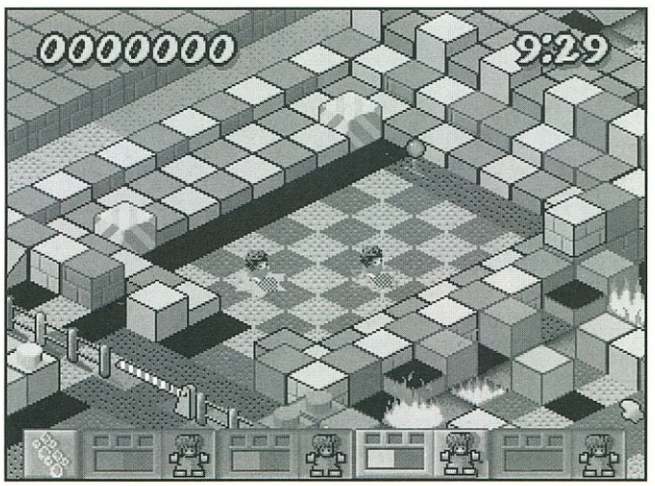
A „missziók" teljesítéséhez szokás szerint meghatározott idő alatt célbavitt, adott számú túlélőre lesz szüksége azoknak, akik belevágnak az újabb lemming játék gyötrelmeibe. A fokozatok nem változtak; fun, tricky, taxing és mayhem. A pályákon felszedhető vagy használható bónusztárgyak kicsit színesítik a játékmenetet, amiről sajnos nem mondható, hogy a gép elé szögezi az embert.

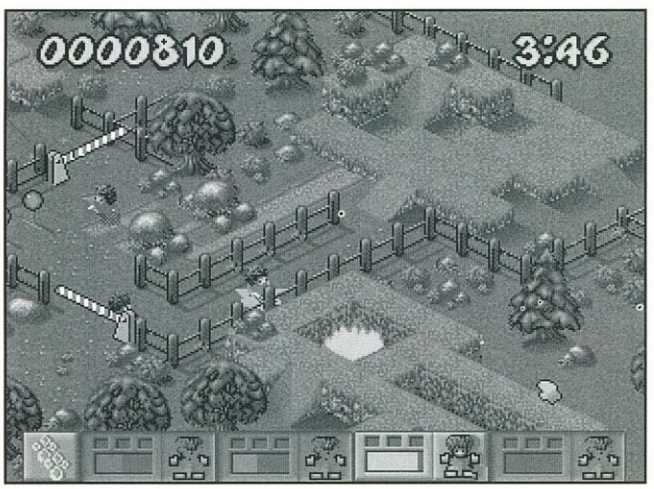
Talán be kéne látni, hogy a lemmingek kora lejárt, s kár lenne az egykor oly eredeti ötletet ilyen utózöngével zárni. Bár ki tudja, lehet hogy csak rám volt ilyen lehangoló hatással az egész és van rá igény. Ha tévedtem, szóljatok, mert szerintem ez az egész szomorú. Igen, ezt kell mondanom, hogy erősen lehangoló számomra, hogy már ezeket a kedves kis zöld hajú lényeket is elérte az öldöklési vágy. Vajon valami őrült blood lust varázslatot küldött az egykor oly békés, ártatlan lemmingekre vagy csupán igazodniuk kell a kor divatjához?

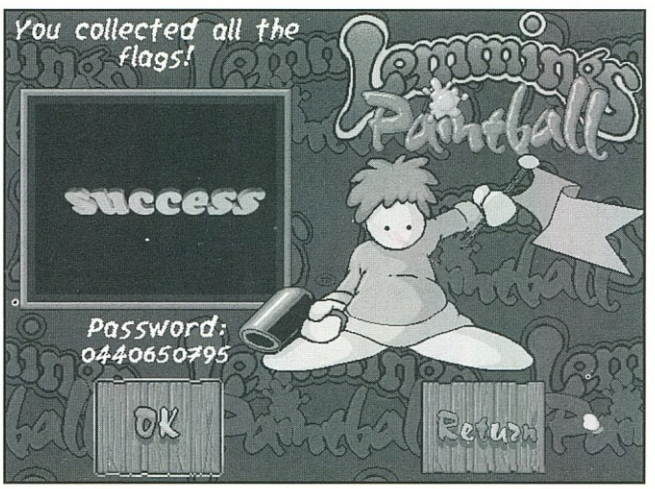
Mi lehet az ok, ami miatt ezt el kellett követni?

Szinte bizonyos, hogy a pénz. Igen, emiatt kellett ezeket a butuska rágcsálókat kommandós alakulattá formálni. Pedig, kérdezem én; mi lehet rosszabb annál, minthogy egy unintelligens lény kezébe fegyver kerül? Mit várhatunk ezek után? Gondolom valakiből majd előpattan a „nagy ötlet" és előbb-utóbb megjelenik a Lemmings DOOM verziója. A tendencia lehangoló. Maga a program a szokásos, de ha már ölni kell, akkor klasszisokkal jobb a Cannon Fodder vagy a Warcraft.

Lily







Shadows over Riva

A Realms of Arkania sorozat határozottan fejlődik. Az első rész még nem volt egy nagy pukkanás, de a trilógia második tagja már elég szép sikereket elért. (Többek között a '94-es év szerepjátéka lett.)

Talán ez inspirálhatta a készítőket, hogy megcsinálják a következő részt. Ez lesz a Riva. Sajnos még csak egy elég bugos német verzió áll a rendelkezésünkre, de már ebből is látszik, hogy nem akármilyen programmal lesz dolgunk.

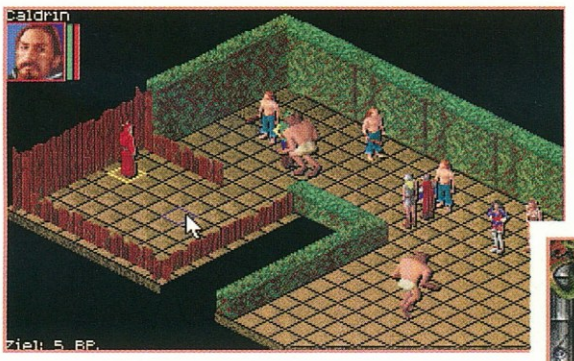
Maga az engine nem sokat változott az elődökhöz képest, de a grafikán sikerült tuningolniuk egy hatalmasat. Valami elképesztően látványos, amikor a ködből előbukkan egy hatalmas híd.

Talán az egyik leghangulatosabb RPG lesz amit valaha láttam. Ráadásul az egészet még megfejelték egy gyönyörű és hangulatos zenével. Az ember tényleg úgy érzi, hogy ott jár Riva utcáin és keresi a kalandokat.

A német nyelv és a bugok miatt sajna nem sok mindent tudtam csinálni, de a figyelmem felkeltésére bőven elég volt ez a kis demo.

Lands of Lore 2. Ezek a legesélyesebbek. Vajon melyik lesz a nyerő? Egy biztos, én mindegyiket végig fogom küzdeni.

A sorozat legfőbb erényén sem változtattak. Igen a régimódi, de jól bevált harcrendszer is megmaradt. Ezekben a típusú játékokban igenis ki lehet használni a party adta lehetőségeket. Már alig várom, hogy a második részből átimportáljam a kedvenc embereimet.



Ahogy elnézem elég szoros lesz a verseny a szerepjátékok körében ebben az évben.

Az év játéka címért több szerepjáték is indul. Az Albion, a Shadow over Riva, a Diablo, A Daggerfall és a Lands of Lore 2. Ezek a legesélyesebbek. Vajon melyik lesz a nyerő? Egy biztos, én mindegyiket végig fogom küzdeni.

Szerencsére a gépigénnyel sem szálltak el túlzottan a készítők. Egy 486DX2-66 igenis elég a játékhoz. Szinte semmi különbséget nem tudtam felfedezni a sebességben még egy közepes Pentiumon sem. Kár, hogy ez a tendencia nem igazán fog folytatódni. Az igazsághoz azonban az is hozzátartozik, hogy a program maga VGA. Csak az átvezető animációk futnak nagyfelbontásban. Engem személy szerint ez egy cseppet sem zavar, inkább legyen egy kicsit pixeles a fal.

Abban az esetben, ahol ezt az aprócska problémát észreveszem, ott már nagy gond van. Egy igazán jó RPG-ben nem vesz észre ilyen hülyeségeket a játékos. Inkább a kalandra koncentrál.

Sajnos a megjelenés időpontjáról sem tudunk sok bíztatót elmondani. A demot elnézve még elég sok javítanivalójuk lesz az Attic-os fiúknak. Nem igazán kóser a zene töltés közben.

Ha minden igaz, akkor valamikor október magasságában fog kijönni a végleges verzió, addig is azonban lesz mit csinálnunk. Az Albion augusztus közepén kerül a boltokba (mármint az angol).

Szerintem van olyan jó, mint a Riva.

Mocsy

Rally Challenge

Nekem mindig az a bajom, hogy nincs elég színvonalas autós program PC-re. Van a „The Need for Speed", és a „Screamer". Ennyi. Mindig nagy érdeklődéssel várom az új autós programok érkezését. Szerencsére ha egy új autós program érkezik, lehetőség szerint mindig megkeresnek vele. Miután teszteltem a programot, elég gyakran rájövök, hogy nem is voltam olyan szerencsés. Így van ez sajnos ezen program esetében is.

Nyugodtan meg lehet kérdezni, hogy ez a Mr.T. ennyire negatív vagy ennyire magas nála a mérce? Egyik sem, csak szerintem ha valaki pénzt kér egy programért, akkor az legyen olyan, hogy megérje azt a pénzt, ha meg egy szart csinál, ne kérjen érte pénzt.

A Rally Challenge esetében már most fizetnie kellene a cégnek, hogy kipróbáltam, mert hiper-szuper, „az egyetlen", megaélethűcoolgyors... programként lett meghirdetve. Nos ehelyett mit láttam? Ennél még a Big Red Racing is élethűbb rally szimulátor (pedig azt is eléggé rüheltem).

TÁRGYILAGOS LESZEK

A tények:Ez egy rallyautó szimulátor program szeretne lenni. Soundblaster hangkártyát kíván és a Pentium tulajdonosokra gondolva 640x480-as felbontáson is működik. Három autó található benne: Toyota Celica GT Four, Subaru Impreza Turbo és Proton néven a Ford Escort RS Cosworth (volt eszük és nem adták a nevüket ehhez a ....-hoz (ide gondoljon mindenki bármit)). Van egy csomó pálya: erdei, beton, havas, vizes, saras, murvás...

Alapjában véve ez mind jól hangzik és elég is lenne egy profi program elkészítéséhez. Sőt! Nagyon jók a digi háttér képek. Egyenest profik, és azt hittem, hogy a program is ilyen lesz. Amikor megláttam a vektoros Celica GT Four-t, azt mondtam nem is rossz. Próbáljuk ki! Ennyi. Mostantól egy jó szót nem fogtok hallani erről a programról. Szerintem néhány hülye gyerek a Sega Rally sikerét látva, úgy gondolta, hogy tudna hasonlót csinálni PC-re is. Az igazat megvallva én ilyen programmal nem égetném magam. Felötlött bennem az is, hogy ezek még autóban sem ültek (esetleg taxiban). Vesézzük ki apránként a programot.

A táj: ha nagyon jó indulatú vagyok, akkor azt mondom szó-szó. Az ég olyan mintha egy Amigás színátmenetes (ha jobban tetszik verlaufos) programból lépett volna ki. Az autót már említettem.

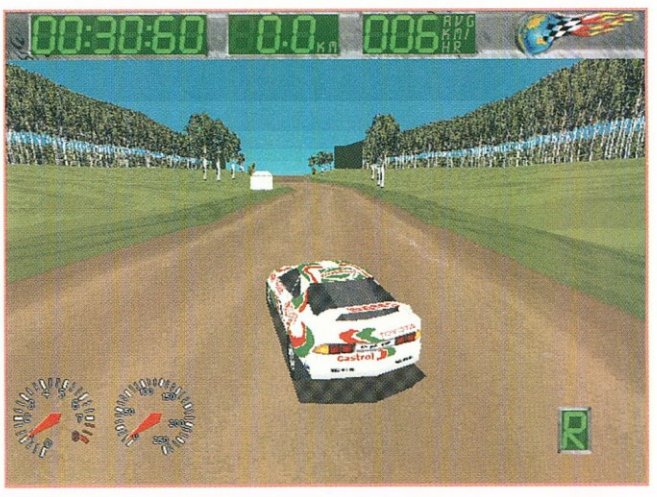
A műszerfal: Gondoltam belső nézetbe váltok, mert mégiscsak onnan igazi egy szimulátort játszani. Nem azért mondom, de 3 éves koromban az NDK játékdömperemben különb volt a műszerfal mint itt. Ez egyszerűen nevetséges. Már komolyan azt kell gondolnom, hogy ezek még nem láttak autót belülről.

A szimuláció: Na ez itt nincs. Ezek azt hiszik, ha az autó kereke fordul jobbra és balra, akkor már egy szimulátort csináltak. Nem is igazán tudom mit mondjak. Ha nagyra állítjuk a turbónyomást (mer' itt ijent is lehet), akkor az autó úgy megy hatodikban 0-ról 250-ig, mintha egy nagyon szigorú egyes fokozat lenne benne. A csúszásokról, farolásokról nem igazán szeretnék szólni, mert azokért már ölni kéne. Meg akarom még említeni azt is, ha 19-cel megyünk, akkor ugyanakkora „porfelhőt" kavar az autó, mint amikor 260-nal „száguldunk". ... (pont, pont, pont, mert ezt a sort még lehetne folytatni).

Nem is tudom mit mondjak (írjak). Nézze meg mindenki. Már csak elrettentésképpen is jó. 1996-ban tudnak ilyen „szimulátort" is csinálni. Mellesleg nem árt egy jó vírusirtóval is megnézni, mert lehet, hogy ez egy vírus. A vírusoknál nem kell a külsővel törődni, olyanok amilyenek. Szerintem lehetséges, hogy ez az „Elrettentő", a vírus. Elrettenti az embert a PC-től. Nem is igazán térek magamhoz. Ez valami nagyon szar vicc. Na jó... üdv mindenkinek.

PS.: Billy boy! '95-ös Ablakok ehhez képest nem is olyan nagy tragédia.

Mr.T.



REALMS®
OF ARKANIA

Shadows OVER RIVA

CD
GURU
DUKE NUKEM
3D

CD
GURU

Hellbender

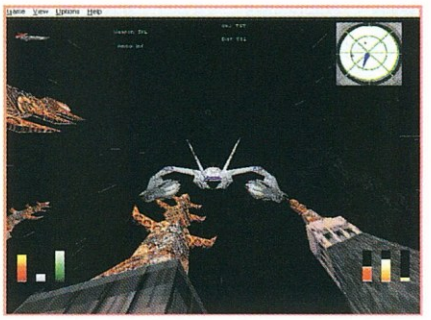
Amióta világ a világ vannak lövöldözös játékok. Persze előfordulnak jók, kevésbé jók és persze kritikán aluliak. A régi hőskorban persze nem a gép tuningolása, vagy éppen a sok megányi RAM döntötte el, hogy jó e (értsd játszható) egy játék, hanem az alaposan megírt kód tette élvezetessé a dolgot. Persze ezek az idők elmúltak, most már keményen kell versenyeznünk a software írókkal, hogy egyáltalán megnézhessük alkotásukat.

Most persze mind azt kérdezhetitek, hogy miért ez a fránya bevezető. Hát kérem szépen azért, mert itt kopogtat már az ajtónkon a Microsoft új üdvöskéje, a Hellbender. Megmondom őszintén egy kis tartással ültem le a gép elé, hogy szemrevételezzem a dolgokat. Nos, sajnos beigazolódtak félelmeim, a Microsoft-os fiúk jobb lenne ha inkább az

op rendszert csiszolgatnák, mint hogy a játékok világa felé kacsingatnak.

Annak idején ha nem csal az emlékezetem, akkor a Terminal Velocity volt a nagymenő, lealábbis Win alatt. Nos már akkor sem igazán tetszett a dolog, azonban most még egy lapáttal rátett a cég. Az alapvetően gyors mozgást igénylő lövöldözős játék olyan lassan mozog, olyan szaggatott, hogy egyszerűen élvezhetetlen. Persze lehet, hogy csak én vagyok a hibás, minek is merészkedik a játékos egy DX4-100 nyergében a nagy játék elé.

Egyébiránt nem lenne rossz a játék, hiszen azokban a pillanatokban amikor



éppen nincs valami egyéb mozgó dolog és nem lőnek ránk, akkor lehet látni a szépen kidolgozott texturákkal borított tereptárgyakat, a hegyeket és a hullámzó zöld tengert. Ugyanez igaz a minket támadó űrhajókra is, tehát nem a kidolgozottsággal van a baj, hanem úgy komplexen az egésszel.

Egyébként úgy látszik a fejlsztők is érezték, hogy némi probléma van a sebességgel és a játszhatósággal, hiszen milliónyi lehetőségünk van arra, hogy lebutítsuk a programot a gyorsabb haladás érdekében. Mindenfajta alapos texturázottságot, árnyékot és egyebeket lekapcsolhatunk és még ráadásul a felbontást is levehetjük 320x200-ra. Persze így már korántsem lesz igazi a dolog, azonban így már talán játszhatunk is.

A végleges verzió egyébiránt egy komoly story line-t is fog tartalmazni, melyet a Deepstar VI alkotója, Geof Miller követett el, a narrátor pedig nem lesz más, mint Gillian Anderson az X akták sztárja. A Hellbender egyébiránt egy űrhajó típusnak a neve, mely hajó áll rendelkezésünkre, hogy a gonosz, de persze igen jól felszerelt Bion flottát meggátoljuk abban, hogy az Egyesített Planétákat veszélyeztesse. Persze csak mi maradtunk már a dicső haderőből, így ne is számítsunk semmiféle segítségre.

Hajónk nagyon sok fajta fegyverrel van felszerelve a lézertől a különböző rakétákig, ezeket a szokásos módon nyakra-főre kell használnunk a győzelemhez. Segítségünkre lehet a játékban az is, hogy különféle nézetekben játszhatunk. Szükségünk is lesz erre, hiszen a kabinban ülve nagyon keveset látunk az előttünk elterülő tájból. Ellenfeleink nem különösebben erősek, de legalább a mi hajónk sokkal lassabb, így nem lesz problémánk azzal, hogy néhány hajót nevetve elveszítsünk, míg ki nem tapasztaljuk a programot. Nem csak billentyűkkel, hanem joy-yal, sőt pad-dal is irányíthatjuk hajónkat, a joy-os megoldáshoz egész véletlenül a Microsoft Sidewindert ajánlja a program. Vajon miért?

Zárószóként csak annyit jegyeznék meg, hogy nem kéne ennyire erőltetni a dolgot ha nem megy. Elég sokan elvakultan szidják a Win95-t, azért mert nem lehet rá normális játékot találni. Nos, ez ilyenformán nem igaz, hiszen itt van a Return Fire, vagy éppenséggel a Hive is. Azt azonban meg kell hogy jegyezzem, hogy a Hellbender nem tartozik ezek közé.

Bear™

Deadline

A nemzetközi terrorizmus napjaink egyik legégetőbb problémája. Ma már szinte mindennaposak a merényletek – robbantások, repülőgép eltérítések. Az ismert közéleti személyiségek, politikusok sincsenek biztonságban, hiszen a vallási és politikai megszállottak mindent elkövetnek céljaik elérése érdekében. Az emberek tehetetlenül figyelik az értelmetlen merényletek sorát, a bűnüldöző szervek pedig keserves harcot folytatanak a fanatikus bűnöző csoportokkal a nemkívánatos események megelőzése érdekében. A nemrégiben végetért Atlantai Olimpia sem úszta meg a dolgot, hiszen ott is történtek emberéleteket követelő merényletek.

Az ilyen esetek megelőzése és legfőképpen elhárítása érdekében minden országban létrehoztak speciális kommandós alakulatokat, akciócsoportokat – ATD-ket (Anti Terrorist Division). Ezek a csoportok kivétel nélkül profi szinten képzett, és profi tudással rendelkező kommandósokból állnak. Bár hazánkban szerencsére kevés terrorcselekmény történik, itthon is alakult ilyen speciális fegyveres alakulat. Reméljük hogy nem kerül sor a bevetésükre... Sajnos a külföldi TV adókon sokszor láthatunk tudósításokat emberrablásokról, túszejtéseskről. Ilyenkor néhány villanásra feltűnnek az állig felfegyverzett, fekete ruhás kommandósok. Arcukat gázálarc vagy textilmaszk rejti el a nyilvánosság elől. Mozgásuk kimért, megfontolt. Nem hibáznak. Nem hibázhatnak, hiszen nem csak saját életük múlhat egy rossz mozdulaton, hanem társaik és a fogvatartott túszok élete is. Itt nincs kecmec, nincs lacafacázás. Mindennek az előre megadott terv szerint kell történnie, másik alternatíva számukra nem létezik.

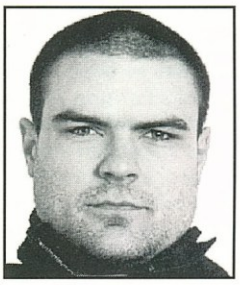
Egy ilyen ticsungolós tudósítást látva az emberben önkéntelenül is felvetődik: vajon milyen lehet egy kommandós péntek délutánja? Vajon tényleg úgy történik, ahogyan a filmekben? Benn ül az ember egy klassz kis lebuj bárpultjánál, s már-már összejön egy szőke csinibaba mikor megszólal a csipogó... Action! Bár az előbbi dolgot nem, de az ez után következő dolgokat már „élesben" is kipróbálhatjuk a Deadline segítségével.

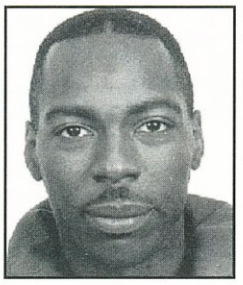
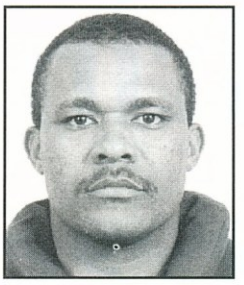
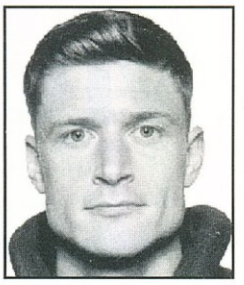
A játékban egy ATD kommandós csoport menedzselése a feladatunk. A legfontosabb persze a feladatok minél jobb teljesítése (kevés hulla a jófiúk oldalán – sok hulla a rosszfiúk oldalán), ami korántsem egyszerű feladat. Nem egyszerű azért sem, mivel ebben a játékban a rosszfiúk nem a hülye fajtából kerültek ki, hanem az okosból. Sajnos már az első küldetésnél alaposan meg lehet szivolázni a dolgokat. Na de ne szaladjunk ennyire előre. Még egy apróság. Bár e cikk a CD GURU hasábjain jelenik meg, ettől függetlenül én a végleges játékot fogom jellemezni. Sajnos a demot nem láttam, így nem is tudom, hogy mekkora részt tartalmaz a végleges változathoz képest.

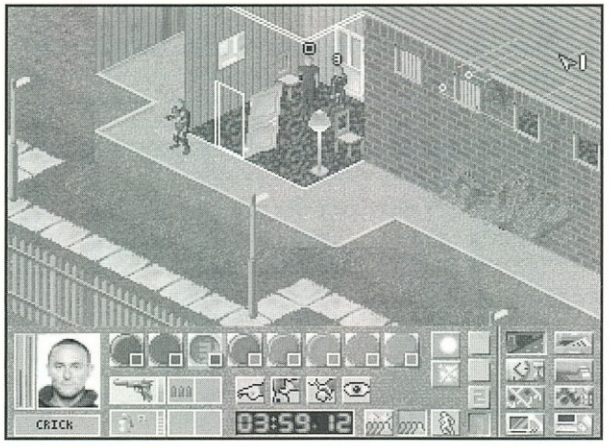
A legelső dolog amit érdemes átnézni, az a gépkönyv. Itt szinte minden lényeges információt megtalálhatunk a nemzetközi terroristaellenes csoportokról. A legtöbb infót persze az angol SAS-ról (szállóigévé vált mottójuk: who dares wins – aki mer az nyer) kapjuk, aztán találunk még pár sort a terroristák és üldözőik kedvenc fegyvereiről is. Ezek után elolvashatjuk néhány híresebb SAS bevetés történetét is.

Nézzük a játékot. A főmenüről csak néhény szót ejtenék. Alul található négy ikon: a szem elől tévesztett rosszfiú utolsó ismert pozíciója fehér kereszttel jelzés ki-be kapcsolása, a képernyő jobb felső sarkában megjelenő mini térkép ki-be kapcsolása, a kiválasztott kommandós nyomonkövetése (a képernyő közepére „ragad"), valamint a mini help text ki-be kapcsolása. A játék során a bekapcsolt help text gyakorlatilag mindenre választ ad, de miután betanultuk az ikonokat, célszerű kikapcsolni, mert egy idő után borzasztóan zavaró lesz. Gyorsan kiválaszthajuk a New Game opciót, és máris csobbanhatunk a mélyvízbe.

A játék kapásból egy videoval kezdődik, ahol kedvenc titkárnőnk személyes közreműködésével megismerhetjük a soron következő küldetést. Hát találhattak volna szebbet is (a későbbiekben lesz majd)... Titkárnőnk megemlíti még, hogy ha jelez a video telefon, akkor minden esetben feltétlenül fontos, hogy válaszoljunk a hívásra.





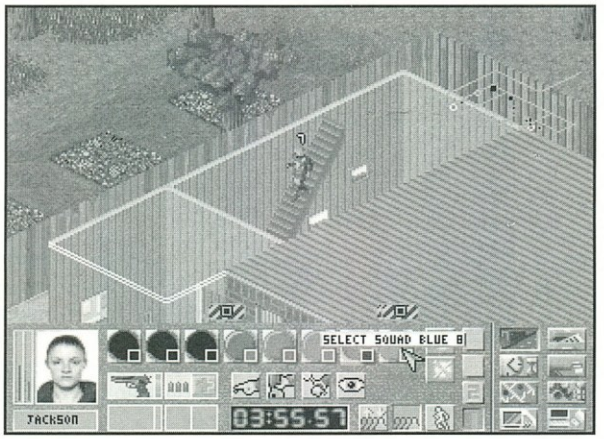
A fő játékképernyőn a jobb alsó sarokban található az a nyolc ikon, ami a főbb helyszínekre visz minket.

Main screen – fő játékképernyő. Itt az akciót tudjuk nyomon követni. A kép felső részén zajlik a nyomulás 3D-s nézetben, alul pedig a kiválasztott kommandós képe látható ezer ikon társaságában. A nyolc kis színes négyzetben kör ikon jelenti a nyolc kommandóst. Ezekre klikkelve tudjuk kiválasztani bármelyiket. Ha valamelyik kör megfeketedik, akkor az a katona elhalálozott. A fickók irányítása egyszerű, kivéve azt az egyszerű esetet, amikor emeletre akarunk felmenni. Ilyenkor a számokkal jelzett ikonokat kell nyomkodnunk... Itt van még a manipuláció (use), fogságba ejtés (capture) és a kísérgetés (escort) ikon, amiket sűrűn kell majd használnunk. Itt jelenik meg a jobb felső sarokban a mini map is. Lényeges dolog még a pointer alakváltoztatása is, erre mindig figyeljünk!

Plans screen – terv képernyő. Mint minden rendes alakulatnál, itt sem lehet durr bele bumm módon hadakozni a rosszbácsik ellen. Miért is kellene, mikor általában teljesen ismert terepen kell legyaknunk a terroristákat. Tehát tervet kell (lehet) csinálnunk, mégpedig lépésről-lépésre tervet. Itt megadhatjuk az egyes hapsiknak, hogy mikor merre menjenek, mit csináljanak, meddig várjanak a társukra, stb. Mindenképpen érdemes itt elidőzni, mert megéri. A legelső tervek elkészítése biztos uncsi lesz, és nem is lesz hatékony, de ha az ember belejön, akkor gyakorlatilag beavatkozás nélkül lenyomható az ellenfél.

Video phone screen – videotelefon képernyő. Bármilyen hihetetlen, itt tudunk telefonálgatni a különféle helyekre. A hívható számok jobb oldalt jelennek meg. Itt kijelöljük az egyiket, hívás ikon és máris cseng a túloldalt a telefon. Nagyon tetszett a lehetőség, hogy fukkozhatunk egy kicsit a terroristákkal telefonon. Megfenyegethetjük őket, hogy jöjjenek ki feltartott kezekkel, vagy... (csak egy kis pszihológia kéremszépen).

Requisitions screen – felszerelés képernyő. Itt tudjuk karácsonyfának nézni



embereinket, mivel itt lehet teleaggatni őket mindenféle cuccal. A különféle fegyverekről és egyéb felszerelésekről pontosabb információkat is kapunk, mindamellett még kép is van róluk.

Personnel screen – ember képernyő. Itt a harcosaink személyi aktái láthatóak. Minden emberünknek van valamilyen speckója, bár az igen kemény alapkiképzést mindegyikük jelesre végezte. Itt tudjuk összeválogatni a csapatot a következő bevetésre. Bár a skillek nem egyformák, én az automatikus kiválasztást ajánlom, mivel majdnem teljesen mindegy, melyik embert visszük harcba (akkor is szívunk).

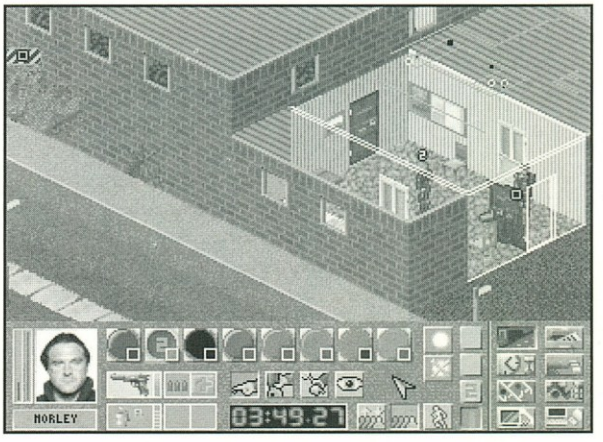
Research – kutatás: A küldetések alatt felgyülemlett anyagokat tudjuk itt igen jól feldolgozni. Hypertextes megoldással kiválasztható a kívánt szó, aminek az összefügéseit kikeresgéli a program, így sokkal átfogóbb képet kaphatunk majd az adott terroristacsoport célkitűzéseiről.

Time screen – idő képernyő: Itt tudjuk nyomonkövetni a játékban eltöltött időket. Külön látható a teljes és az adott küldetésben eltöltött idő, meg még vagy ezer más is. Igazából csak bonyolításnak éreztem, bár ténylegesen jó dolog néhány idő nyilvántartása.

Az első küldetést a program majdnem megcsinálja helyettünk, de ez így mindenképpen jobb, mintha könnyű lenne a játék. Ha ezt sikeresen teljesítettük, akkor választhatunk többféle tevékenységi körrel rendelkező csapat közül. Természetesen a küldetések is mások lesznek. A ranglétrán feljebb kerülve egyre keményebb szituációkban kell majd bizonyítanunk rátermettségünket.

Értékelés. Hát ez kemény dió. Ha az ember a nagy öregekre gondol, mint plö. a Laser Squad vagy a Sabre Team, akkor összeszorul a szíve. Azok a játékok voltak az igazi nagyok. Semmi múvi, semmi CD, és mégis mekkorákat lehetett ticsungolni velük. Ez a Deadline-nel már nincs így. Szerintem túl sok a sallang, a játék pedig elveszett benne. Nehézkes a játékban a terv készítése, idegesítő és pontatlan az irányítás, meg még egy csomó minden nem olyan, mint amilyennek lennie kellene (lehetne). Szerintem egy UFO-szerű lépéspontos game sokkal jobb lett volna (de ez csak magánvélemény). Kár...

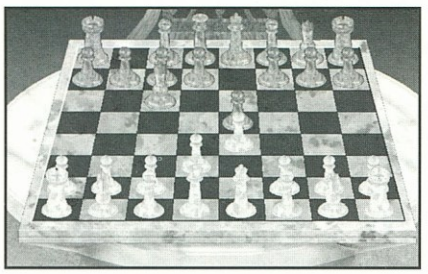
SAKMAN



Multimédia tallózó

Championship Chess

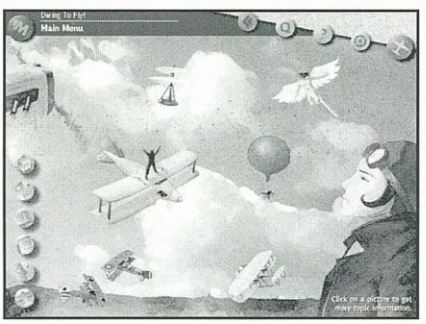
Nagyor ritka az olyan felhasználás, vagy éppen program mely a komoly és a kevésbé komoly érdeklődést is ki tudja elégíteni. Nos a Championship Chess úgy látszik mindent tartalmaz, ami ehhez szükséges. Első ránézésre csupáncsak egy sakkprogramot láthatunk, melynek az a különlegessége, hogy 10 fajta figura készlettel játszhatunk benne. A készletek



között persze szerepelnek hagyományos figurális elemek is, azonban akad egy-két igazán nagy ritkaság. Ilyen például a western környezetű, vagy éppen az alien beütésű készlet. Ha túlestünk a kinézet csodálatán, akkor rengeteg olyan dolgot is felfedezhetünk, ami mássá teszi a CD-t. Híres klasszikus mérkőzéseket játszhatunk egy adatbázisból, vagy éppen csak egy adott nyitással kezdhetjük el a mérkőzést. Ha nem vagyunk megelégedve az állással, vagy éppen meg szeretnénk oldani egy feladványt, akkor editálhatjuk a tábla tartalmát. Mindenfajta statisztikát is szemlélhetünk ha erre vagyunk kíváncsiak, nem lehet semmi panaszunk a program szolgáltatásaira. Természetesen két gép összekötésével hálózatban is játszhatunk ha úgy tartja kedvünk. Úgy vélem, hogy a program jól megállná a helyét egy összehasonlításban, mely az eddig megjelent sakk témakörű CD-ket sorakoztatná fel. Azt már persze elég nehéz megállapítani, hogy milyen a tudásszintje a gépnek, de úgyhiszem senki nem vár egy Kaszparov szintű sakktudást.

Daring to Fly

Talán a repülés az egyik olyan találmánya az emberiségnek, mely a mai napig csodálatot és megrökönyödést vált ki az emberekből időnként. Vannak akik imádják, vannak akik használják és persze akadnak olyanok is akik pusztán csak utálják. Nos ez a CD nagy valószínűséggel nem nekik készült, hiszen itt minden megtalálható a repülés hőskorától kezdve az 1930-as évekig minden. Nagyon sok féleképpen megközelítik a CD készítői a



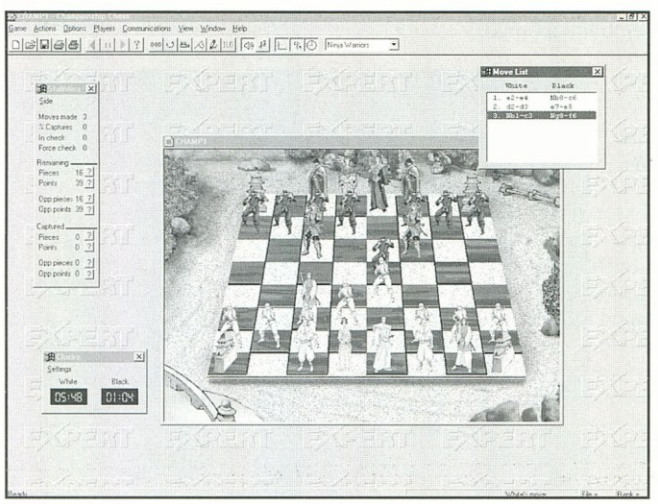
témakört, hiszen nem lehet csak pusztán a repülés tényét elemezni, muszáj az eszközökről, a nehézségekről, a találmányokról is szót ejteni ahhoz, hogy teljes képet kapjunk a repülésről. Nagyon sok dolog helyet kapott a CD-n, hiszen 47 perc animáció, 2 óra magyarázat és persze több száz illusztráció, korabeli fénykép és rajz egészíti ki a történelem repülőkről szóló fejezetét. A szerzők még a gyerekekre is gondoltak a CD-n elhelyezett Kid's Corner-rel, melyben játékosan ismerkedhetnek meg a csemeték a repüléssel.

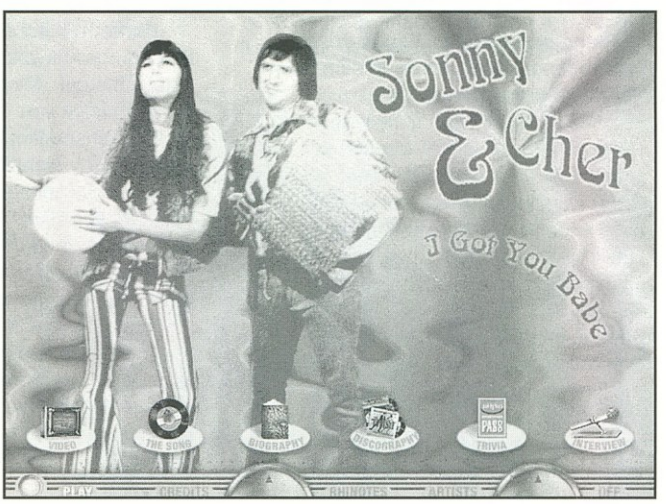
Rhino Rock & Soul Expedition the 1960s

Óh azok a 60-as évek, mondják azok akik akkor már a világon voltak és persze érdeklődtek a zene iránt és még nem a cumisüveget markolták. Nos ez a 2 kiadvány persze nem csak nekik szól, hanem mindenkinek aki egy kicsit is érdeklődik a 60-as évek zenéje és előadóművészei iránt. Persze ne számítsunk teljeskörű kiszolgálásra, hiszen rengeteg zenész tevékenykedett ekkoriban, így elég nehéz lenne őket íly módon összegyűjteni. A 10 zenekar mindegyikéről video felvételeket és interjúkat láthatunk, a történeteikről és a kiadott lemezeikről is olvashatunk. Külön érdekessége a kiadványnak az is, hogy a doboz 2 CD-t tartalmaz, melyből az egyik audio CD. Persze a CD-ROM is tartalmaz zenét, hiszen itt is mindegyik együtteshez tartozik egy híres muzsika. A kiadványról csak felsőfokon lehet beszélni, hiszen az ismeretanyag és a megvalósítás mindenképpen remekre sikeredett.

Bear™

Tesztpéldány:
ECOBIT Kft.
1077 Budapest,
Wesselényi u. 25.
Tel./Fax: 322-9202





Nagyon sok multimédia sorozat létezik, de úgy érzem az egyik legátfogóbb és talán nem túlzás azt állítani, hogy a legjobban kidolgozott a Dorling Kindersley Multimedia sorozat. A sorozat mindegyik tagját rögtön felismerhetjük a jellegzetes könyv formájú papírdobozról, illetve az egységes tetszetős kinézetről. A rengeteg megjelent részből most 3 darabot fogok ismertetni, remélhetőleg mindenki nagy örömére.

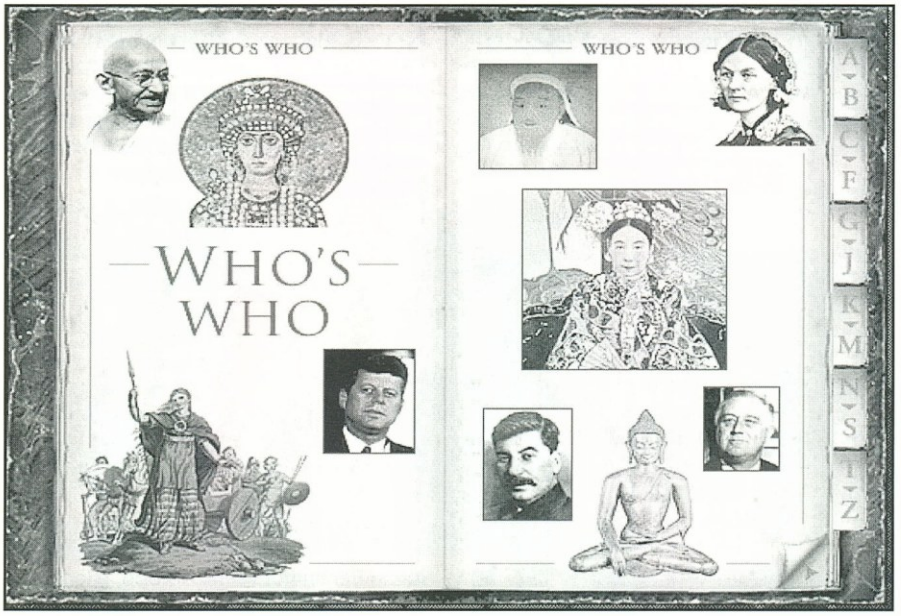
The Way Things Work

Mindenki szeretett volna jobban belekukucskálni egy fényképezőgép belsejébe, vagy mondjuk egy távirányítóba. Vajon hogyan és miért működnek így a dolgok? Nos, egy csapásra megoldódnak problémáink a CD segítségével, hiszen erről szól a kiadvány. Persze az nem árt ha már az elején

leszögezzük, hogy nem tudományos CD-ről van szó, hanem olyan ismeretterjesztő kiadványról, mely a fiatalabb korosztálynak szól. A legnagyobb előnye persze nem az a programnak, hogy oktat, hiszen ezt már előtte jó pár kiadvány megtette, hanem a minőség és a mondanivaló az, ami befolyásolja a használatot. Gyakorlatilag minden fontos témakört érint a CD, mindenfajta technikai eszközt kivesézenek (szó szerint) a készítők. Persze a pusztán mechanikus ismertetésen kívül sor kerül a fizikai ismeretanyag fejlesztésére is, így válik igazán teljessé a tudásanyag amit a remek program kínál.

History of the World

Talán ez az egyik olyan téma, melyről úgy hisszük, hogy nem lehet több bőrt lehúzni és mégis megjelenik egy új kiadvány és persze el is fogy a boltok polcairól. Azért vannak apróbb és nagyobb különbségek, az egyik jelen esetben pont az a tény, hogy ehhez a sorozathoz tartozik a CD. 10 nagy időszakot ölel fel a kiadvány, méghozzá egy igen ötletes megoldással. Minden időszaknak vannak jellegzetes eseményei (pl. az űrkorszak kezdete). Ezeket külön láthatjuk, de persze e mellett egy történelmi áttekintést is kapunk a nevezetes eseményekről. Nem lehet



állítani, hogy teljes a CD ismeretanyaga, azonban nagy valószínűséggel a napi élet során szükséges történelmi adatokat mind fellelhetjük benne. Egyébként már pusztán a fizikai adatai is lenyűgözőek a kiadványnak, hiszen 70 animációt, 25 video betétet, 700 fotót és illusztrációt, 150.000 szavas ismeretanyagot és 3 óra narrátor beszédet találhatunk rajta. Ha még ennyi nem lenne elég, akkor elmesélem azt is, hogy 4 különálló rész is található a CD-n, mely a mindennapi élettel (Everyday Life), a kultúrával (Culture), a találmányokal (Innovation) és a híres emberekkel (Whos Who) foglalkozik. Mindegyik részben kibővítve találjuk meg a CD anyagát, így akár önállóan is használható.

Ultimate Sex Guide

Mielőtt mindenkinek bűnös és rossz gondolatai támadnának a kiadvánnyal kapcsolatban, le kell szögeznem, hogy egy nagyon kultúrált ismertető programmal van dolgunk, melyet szívem szerint nyugodtan ajánlanék akár minden oktatási intézménynek, vagy akár egy-két szégyenlősebb anyukának is. Nincs szó itt semmiféle pornóról vagy gusztustalan CD-ről, melyek elcsúfítják a boltokat és persze az újságokat is.

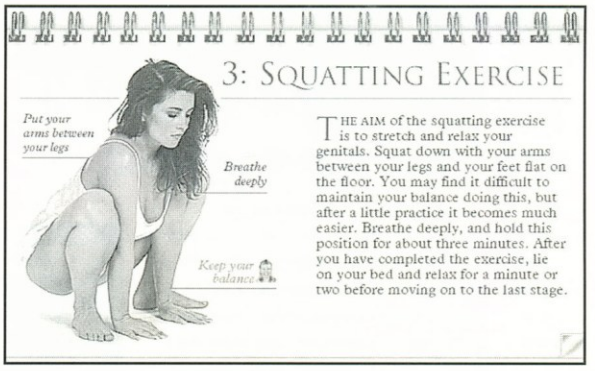
Mielőtt még mindenki alaposan kidekorált, enyhén szólva hiányos öltözetű pillangókat várna, el kell mondanom, hogy a képeken maximum fedetlen felsőtestű hölgyeket láthatunk, ami ugyebár a mai világban már nem számít nagy újdonságnak. És hogy tulajdonképpen miről is szól a CD?

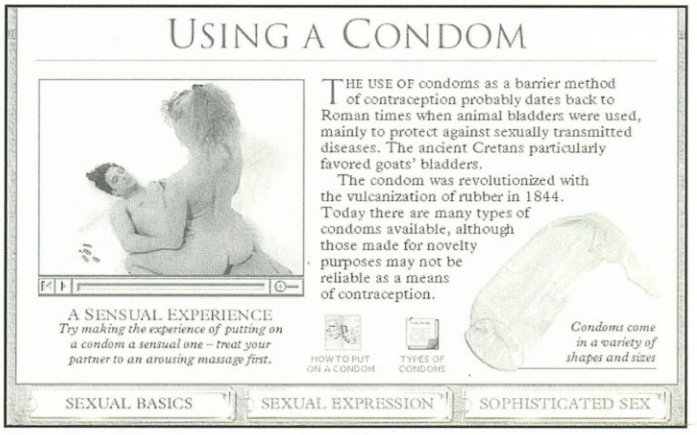
Mindenről. A fizikai adottságok ismertetésétől kezdve a fogamzásgátláson át a különböző szeretkezési pozitúrákon keresztül a lelki béke megteremtéséig mindent megtalálhatunk itt garantáltan minőségi és tiszta módon.

Mindenesetre 18 év fölött (és persze alatt néhany esetben) kötelezővé tennék egy hasonló kiadványt, hiszen inkább ez, mint a teljes tudatlanság és a pletykaszintű ismeretanyag szerzés.

Bear ™

Tesztpéldány:
KoBaK Kft.
1024 Budapest,
Margit krt. 29/b.
Tel.: 325-0484



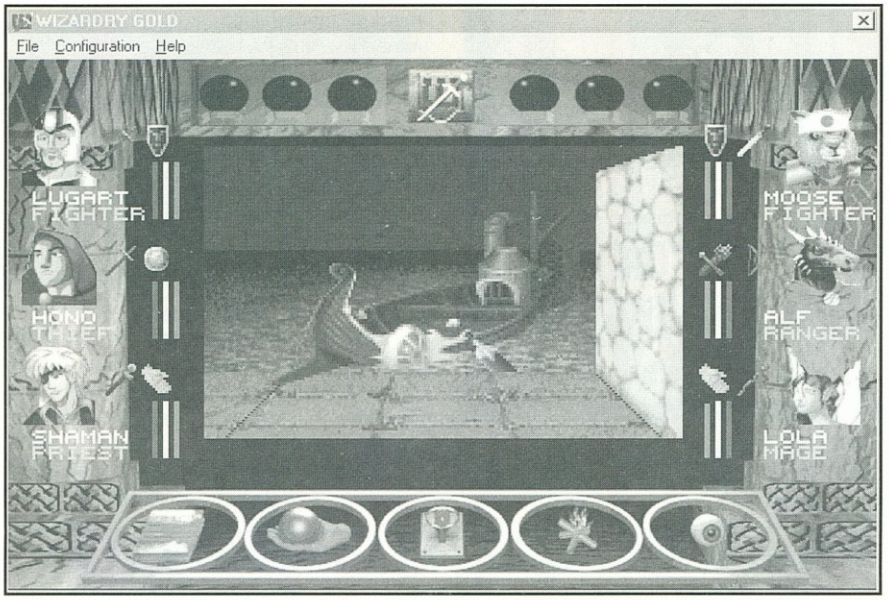


Wizardry Gold

Nem hiszem, hogy akadna olyan szerepjáték rajongó, aki ne találkozott volna a Wizardry sorozattal.

Kis hazánkban sajnos csak az utolsó két rész terjedt el igazán. Állítólag az előző részek is voltak olyan jók mint az a kettő, bár grafikailag mai szemmel nézve elég nevetségesek.

Ez azonban nem szabad, hogy bárkit is eltántorítson, nem az a jó szerepjáték amelyik csillog-villog.



Októberben lesz 4 éve, hogy megjelent minden idők egyik legszuperebb szerepjátéka, a Wizardry 7.

Akkoriban olyan nagy sikert aratott a program, hogy lesöpört minden más hasonló kaliberű RPG-t.

Igazán szerencsésnek mondhatom magamat, hogy éppen a Wizardry 7 megjelenése után 4 nappal vettem meg életem első PC-jét.(Talán nem véletlenül!)

Lázi barátom szerint akkor követtem el életem egyik legnagyobb hibáját. Nos ez az ominózus ketyere igen magas színvonalon állt akkoriban.

Egy 386-os DX40-es proci, 2MB RAM és 80 MB wincsi. Ne nevess kedves Pentium tulajdonos 1992-ben ez igazán komoly konfigurációnak számított.

Talán mondanom sem kell, hogy a Wiz 7 az elsők között volt fenn a winchesteremen. Ez nem okozott igazán komoly gondot, mivel csk két HD-s lemez volt.

Az egész nem volt több 5 MB-nál. Azóta eltelt majdnem 4 év. Fejlődött a technika és a programozás. A Sir-Tech-nél valami nagyon okos ember kitalálta, hogy meg kellene csinálni a Wizardry 7-et korunk szuper operációs rendszereire.

(Azóta szerintem az illető már munkanélküli.) A lényeg az, hogy elkészült a nagy mű, a Wizardry Gold. Rengeteg szép dolgot ígértek a készítők, amiből szerintem csak nagyon keveset sikerült megvalósítaniuk.

Ígértek SVGA grafikát. Tény és való a karakterek fejei megmangásodtak. Nekem személy szerint nincs bajom ezzel a stílussal, de ez nem jelenti azt, hogy mindenki imádni fogja ezeket a fejeket.

Lehet, hogy a képernyő többi része is nagyfelbontású, de ezt én nem igazán vettem észre. Aztán ott van az a csodálatos 16 bites hang. Valami pocsék. nem is értem, hogy lehetett bennhagyni. Az erdeti muzsika sokkal inkább illett a játék stílusához.

Aztán ugye itt van a sebesség kérdése. Megnéztem Gabriel barátom 486DX2-66-os gépén (20 MB RAM). Valami elképesztően tetű sebességet produkált. Egyszerűen nem hittünk a szemünknek. Ilyen nincs és mégis van...

Az ellenfelek csiga módjára vánszorogtag be a képernyőre, a csapat mozgása pedig olyan volt, mint egy alultáplált lajháré.

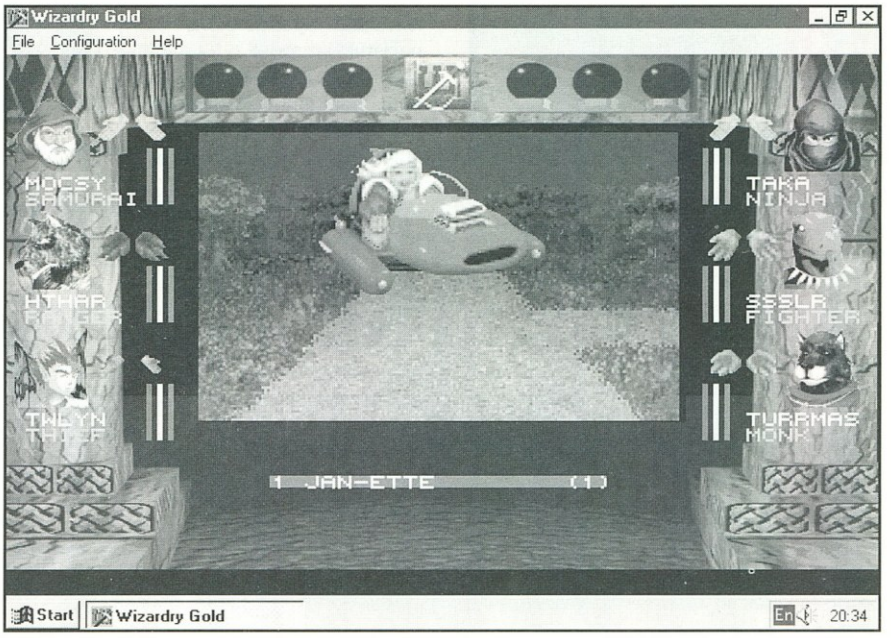
Na ettől rendesen kiakadtunk, pláne akkor, amikor elkezdett tölteni a winchesterről. És csak töltött, töltött...

Azt hittük soha nem lesz vége. Nem is sokat vacakoltunk vele, inkább Albion-oztunk egy kicsit. Persze itthon már egy kicsit más volt a Wizardry fekvése, Pentium-on már egészen szépen fut (még jó!).

Valami azt súgja nekem, hogy nem ez lesz az a program, ami miatt mindenki rohan Pentiumot venni. Apropó, elterjedt az a rémhír, hogy az eredeti Wizardry 7 nem megy Pentiumon. Nos ez csak részben igaz, mivel kiadtak egy patch-t, amivel már gond nélkül fut.

Tehát az égvilágon nem indokolja semmi, hogy megvegyük a Wizardry Gold-ot. Helyette inkább a Shadow over Riva-t ajánlom mindenki figyelmébe. Nagy a valószínűsége, hogy sokkal nagyobb sikert fog aratni ennél a produkciónál.

Mocsy



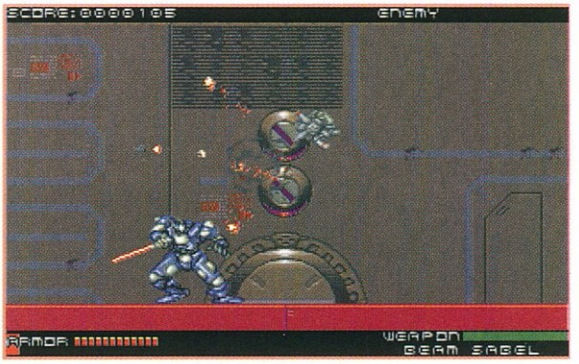
Mega Man X és Iron Blood

A robotos játékok kedvelői sosem maradnak megfelelő ellátmány nélkül. A software-fejlesztő cégek sorra dobják ki a különféle robotok hétköznapjaival foglalkozó játékaikat. Lehet ez szimulátor, mint pl. a Mechwarrior 2, verekedős játék (pl. Rise of the robots), vagy stratégia, stb..., de a legnépszerűbbek közülük máig a robotos ügyességi játékok. A recept elég egyszerű: vegyünk egy nagyméretű, elég látványos robotot, melyen sok fegyverzet

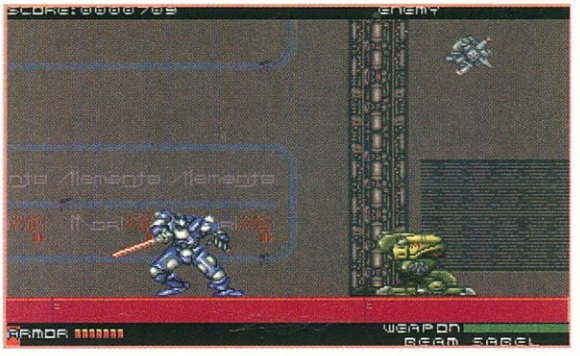
és egyéb felszerelés elfér; keressünk valamiféle környezetet, lehetőleg minél több és változatosabb ellenféllel, melyben majd rohangálhat, és végül az egész köré kreáljunk valamiféle (nem baj ha bugyuta) kerettörténetet. Ha mindezekkel megvagyunk, akkor már csak egy nevet kell találnunk robotunknak és a főgonosznak, és indulhat is a hajsza. Az előbb bemutatott egyszerű recept

segítségével könnyen emészthető, de rendkívül kellemes játékok sora született meg napjainkig, így nem csoda, ha egyre újabb ezirányú kísérletek indulnak újra és újra. Ilyen a cikkben bemutatott két játék, a Megaman X és az Iron Blood is. A robotok dizájnján erősen érződik a japán animációs filmek, mint pl. a Manga rajzfilmek hatása. A robotok emberalakúak, csak természetesen fémből vannak megformázva – a Megaman X főhőse egy kék fémruhát viselő 10 év körüli gyereknek néz ki.

Mindkét játék szigorúan követi a plattform-játékok hagyományait: a főhős elindul balról jobbra, eliminál minden ellenfelet, plattformról plattformra ugrál, majd a pályán levő főellenfelet is legyőzve továbbjut a következő szintre. Eközben természetesen új fegyvereket, esetleg funkciókat gyűjt be. Az Iron Blood-ban egy vörös színű, elég átlagos robotot irányíthatunk, melynek talán egyetlen specialitása, hogy ráépítettek egy jetpack-ot is, mely az ugrás gomb nyomvatartásával aktiváható. A játék semmi igazán új ötletet nem tartalmaz; nyomulhatunk és lövöldözhetünk benne, semmi több. A grafikája is elég átlagosra sikeredett: a főhős leginkább egy Transformers robotra hasonlít, míg az ellenfelek és a hátterek semmi újdonságot nem hoznak. Sajnos a zenét is az egész program szintjéhez igazították, azaz áttörő dolgot ne várjunk tőle. Az Iron Blood csak azoknak ajánlható, akik már minden klasszikus lövöldözős játékot végignyomtak, és még mindig pusztítani akarnak. A Megaman X-nél már nem fest ilyen sötéten a kép, egészen kellemes kis játékot sikerült összehozni a készítőknek. A főhős az első olyan robot, mely megszegi a robotika egyes számú törvényét, azaz érzései és gondolatai vannak (mondjuk ezekre a játék közben nem sok szüksége lesz, de mindegy – a történet az történet!). A lényeg, hogy ezt a mindenféle pajzsokkal, speciális szenzorokkal és fegyverzettel felszerelt robotot irányítva kell megtisztítanunk a terepet a gonosz ellenlábasainktól.

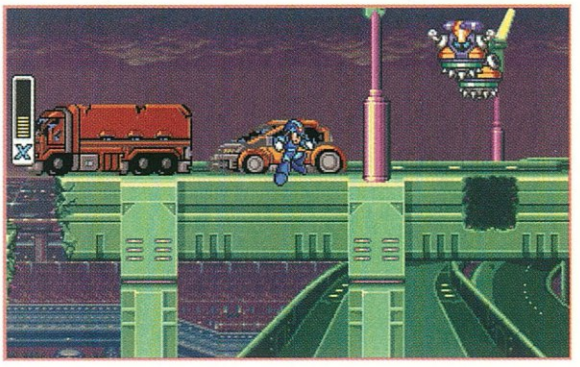


A program grafikája elég tetszetős lett: a hátterek elég ötletesek és színesek, és szaggatásmentesen scrolloznak; az ellenfelek elég változatosak (van közöttük rakétával felszerelt, ötvenes évekbeli autótól kezdve, különféle robotokon át minden, mi szem szájnak ingere), és elég folyamatos az animációjuk. A játék zenei aláfestése kicsit emlékeztet az Akciócsoport című sorozat zenéjére, de jól illik a programhoz.



Összességében a Megaman X a demo alapján egy nagyon jó kis lövöldözős játék, mely bár nem egy klasszikus ebben a kategóriában, de sokaknak nyújthat kellemes órákat. Remélhetőleg a nehézségi szint fokozatosan emelkedik majd a programban, mert a demoban levő rész könnyen végigvihető.

Charlie



Fire Fight

Nem egy PC-s játék mostanában úgy kerül a „kezem közé“, hogy ez is egy Play Station-ös csoda játék átirata (itt persze a gép egyelőre kivételes hardware képességeit kihasználó ugra-bugra, lövöldözős, verekedős programokra gondolok). Nagyjából ez lenne a helyzet a Fire Fight-tal is, azzal a különbséggel, hogy az első press anyagok valóban a PSX verzió megjelenését tették az első helyre, majd ezt követte volna a Sega Saturn, legvégül pedig a számítógépre való konvertálás. Aztán egyszer csak minden beharangozás ellenére elsőként megjött a PC-s változat demo-ja, majd a teljes játék is. Szokás szerint reménykedve nézegettem a doboz képeit, hát szó szó, meglepően jól mutattak. Kezdtem bizakodóan állni a dologhoz, mikor is megláttam a for Win95 feliratot. Szerencsére szép lassan megjelennek olyan játékok is, amik már kinőtték a kezdeti gyermekbetegségeket, és azon túl, hogy irreálisan megnő a hardware igényük, már nyújtanak cserébe valamit. Jó példája ennek az Earthworm Jim, a Rayman, esetleg az Eartsiege második része. Ennyi bevezető után nézzük, hogy mi történik ha ráklikkelünk a Fight install-ra (amennyiben auto run-ra van állítva a Windows, még ezt sem kell megtenni).

Első meglepetés, hogy a CD-re feltették a Direct X legújabb változatát, mindenképpen cseréljük ki a régire, hiszen ezt támogatja maximálisan a játék. Másrészt a többi program sem kéri a régebbi verziót, amiből arra következtettem, hogy tökéletesen kompatibilis velük. Azt azért nem mondom, hogy ezért érdemes megvenni a Fire Fight-ot, mindenesetre egy jó ötletnek tartom, hogy „felpakolták“ a CD-re, ráadásul elsőként, bár gyanítom, hogy ezt követni fogják az újabb és újabb változatok.

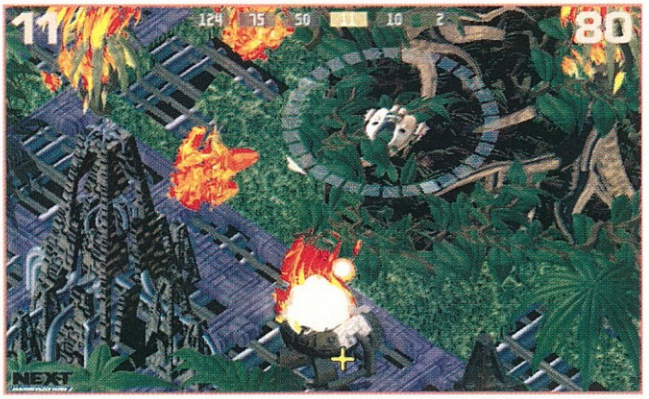
AZ ELSŐ BENYOMÁS: ITT VAN AZ ÚJ „CSODAGYEREK“

Némi töltögetés után, egy „fémes“ bejelentkezés adja tudtunkra, hogy az Elctronic Arts, Chaos Works, Epic Megagames közös produkciója fog következni, lássuk hát végre- gondoltam türelmetlenül. Aztán egyszer csak berobban a kezdő képernyő és szép lassan elfelejtjük, hogy egy PC előtt ülünk, nem beszélve arról, hogy a háttérben egy Win95 is van. Gyönyörűen renderelt képet láthatunk, némi options menüvel karöltve, oldalt pedig a küldetéseket választhatjuk ki.

Az egész nagyon hasonlít a Rebel Assault 2 jól ismert rendszerére, a demo-ban természetesen csak az első pályát választhatjuk ki, a kis ablak mellett rövid szöveg tájékoztat az elvégezendő feladatról. Nem szóltam még a vérpezsdítő, olyan igazi „beindulós“ zenéről, ami felhangzik a CD-ről, ez nem igazán az én stílusom de hát az összhatáshoz tökéletesen illeszkedett, eddig csupa jelest adtam volna a bevezetésre. Nincs hosszú, percekig tartó, unalmas, esetleg csúnya intro, csak egy kezdőkép, klassz zene, ezek pedig megteremtik a kellő alaphangulatot, igazi profi munka.

FOLYTATÓDIK MINDEN.....

Szerencsére nem azzal, hogy mindez csak egy szép álom, arról, hogy milyen jó is volna ha végre PC-n is játszhatnánk olyan lövöldözős őrülettel ami megfelel a kor elvárásainak. Nos meg kell mondjam, hogy a folytatás technikai színvonala igencsak meglepett. A „grafika“ és itt most ezalatt mindent értek (háttér, ellenfelek, tereptárgyak) egyszerűen gyönyörű, változatos, az erdő színei ugyancsak fantasztikusak, mintha segítségükkel megtelne élettel a játék, ilyet még tényleg nem láthatunk az elődöknél. Mindig kritikus dolog a képernyő scroll, ezt ugyanis a PC-s hardware elég nehézkesen kezeli, de mint látni fogjuk az egész attól függ, hogy a programozók mennyire értik a szakmájukat. Márpedig a Fire Fight megírásánál igencsak tökéletes munkát végeztek, aminek rezenésmentes, folyamatos képernyő mozgatás lett az eredménye, meggyőződésem, hogy a PSX verzió sem fog többet nyújtani ezen a téren.

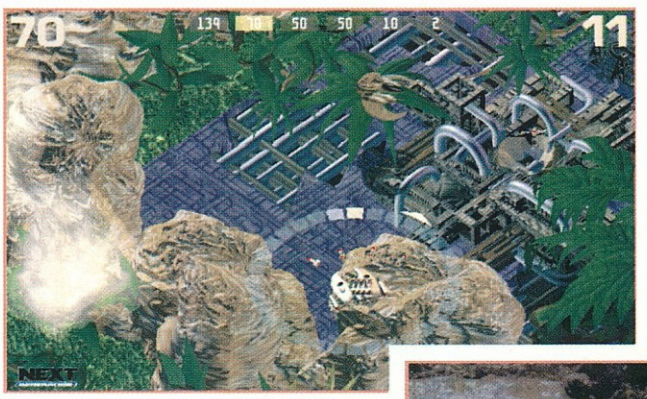


A nagy felhajtásban megfeledkeztem arról, hogy meglehet, sokan előbb az újságot olvassátok el, és egyelőre fogalmatok sincs arról, hogy mi is ez a játék valójában.

Tehát a Fire Fight egy szimpla lövöldözős program, melyben egy kicsi siklószerű járművel kell különféle feladatokat teljesítenünk. Ezek bonyolultsága természetesen nem vetekszik mondjuk a Wizardry7 feladványaival, de mégiscsak visznek némi szint a gyilkolászásba. Az irányítás nem a megszokott, bár ismerős lehet a Super Stardrust-ból, ez az amikor az űrhajó idétlenül csúszkál össze-vissza, a felfelével megy előre, a lefelével hátra, miközben jobbra-balra forogva terelhetjük a helyes irányba. Nekem a gombok tökéletesen megfeleltek a kontrolláláshoz, tetszett viszont az az ötlet, hogyha egérrel játszunk, ilyenkor külön mozgathatjuk a lövegtornyot, így a menetiránytól függetlenül bármerre tombolhatnak az éppen aktuális fegyver rendszerek. Nagyon hasznos az oldalazás mindkét irányba, illetve a turbo sebesség, ne serénykedjünk a bevetésükkel hiszen nagy mértékben növelik a túlélési esélyeinket.

Természetesen egy ilyen játékban fontos szerepe van, hogy mivel tudjuk irtani az ellenséget, nem árulok el nagy titkot ha megemlítem a fegyverek nevét. Kezdetben van a Descent-ből jól ismert vulcan cannon, később hatféle gyilkoló eszköz (homing missiles, plasma, cannon, concussion grenades, swarmers) közül választhatjuk meg a nekünk legszimpatikusabbat, esetleg azt amihez van még lőszerünk.

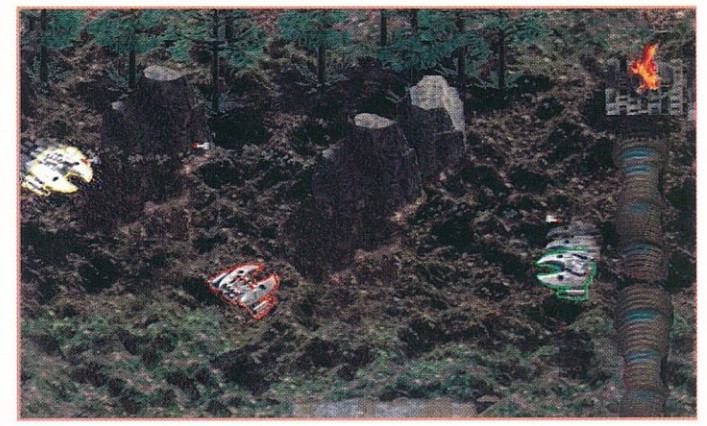
Nincs igazán ultimate fegyver, sokszor szórakozásból váltogattam őket, nektek is ezt tanácsolom. Nem rossz például a homing missiles csak az a baj vele, hogy legtöbbször szana szét szálnak a rakéták a képernyőn, elkerülve az őrülten lövöldöző őrtornyot, de ugyanígy mindegyiknek megvan a maga előnye és hátránya ezek kitapasztalását rátok bízom.



Lőszert, energiát, pajzsot, láthatatlanságot, illetve egyéb hasznos dolgokat szerezhetünk a szétlőtt tereptárgyakból, ellenséges hajókból. Azt, hogy ezek menyire létszükségesek a csata hevében, szerintem nem kell senkinek magyarázni.

EGY KIS IRTÁS JÓ KIKAPCSOLÓDÁS LEHET....

A mai napig él bennem azaz emlék, amikor a Guru-hoz kerültem és még a régi HQ-n a szomszéd szobából átjött Szikszai „mester", elindította a Doom második részét, beállította a legdurvább fokozatra, beütött egy halom cheat-et és elkezdett „játszani". Mondjuk úgy jó fél órán keresztül suhogtak a rakéták, kaszabolt a plazma, hamarosan mindenhol hegyekben álltak a hullák. Ekkor megnyomta az Esc gombot, majd nyugodt arccal kiment. Később elmondta, hogy ez nagyon jót tesz ha fáradt vagy ideges az ember, és itt éli ki a brutalitását-sokszor megnyugszik tőle.



Szerintem valami hasonlóra alkalmas a Fire Fight is, némi túlzással természetesen, de éppen arra jó, hogy valaki leül a gép elé, játszik vele egy fél órát, ez alatt az idő alatt nagyon jól szórakozik, majd abbahagyja.

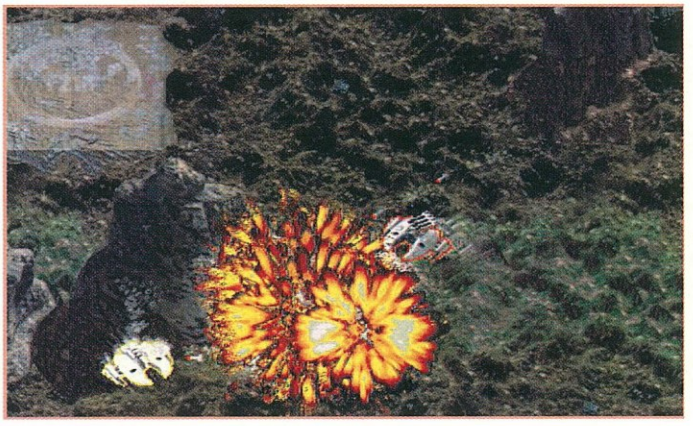
TŰZRE-VÍZ?

Amennyiben valaki szereti a lövöldözős játékokat, itt az új király, amit annak köszönhet, hogy a tökéletes megvalósítás mellett van hangulata a játéknak. A második pályán szinte sokkolt a vizuális hatás (esik a hó), nem beszélve a zenéről ami majdnem olyan jó mint a CD32-ön a Disposable Hero CD-s track-ei (na ez azért egy kis túlzás), szuperek a digi hangok, rádió üzenetek, beszólások, egyszóval nagyon igényes az egész.

(Értetlenül állok az egyik angliai lap véleményével szemben, ahol a Fire Fight 40%-ot kapott mondván, hogy unalmas meg hasoló ilyen okosságok. Kérdem én, hogy melyik lövöldözős játék nem válik egy idő után egysíkúvá? Arról nem beszélve, hogy aki idáig nem szerette az ilyen stílusú programokat, valószínűleg a FF hatására sem fog leszokni a kalandjátékokról.)

Ezt a kis kitérőt azért tartottam szükségesnek, hogy elmondhassam, nem szabad manapság elvárni egy ilyen típusú játéktól, hogy napokig lekösse az embereket, hiszen nem erről szól ez az egész. Időnként néhány perc gondtalan szórakozás, mindez borzasztó látványos módon-ez és nem több a FIRE FIGHT.

Csongor the Shoebaron



Cyberstorm:

Az ellenséges Herz gyanútlanul közeledett a hegygerinchez. Nem is sejtette, hogy mechanikus életének utolsó másodperceit éli. Soha nem fogja megtudni, hogy miért is nem vette észre az emberek gépezetét. Talán a sziklás terep zavarta meg a szenzorait, de az is lehet, hogy valamiféle álcázóberendezés vakította meg.

Az első becsapódó rakéta szinte letépte a bal oldali lézerfegyvereit. A gép szinte megkönnyebbült, amikor lefuttatta az első teszteket. Szerencsére a rakétavetőknek nem lett semmi bajuk. Még belegondolni is szörnyű lett volna, ha mondjuk megsérül az egyik nagyerejű robbanófej. Akkor biztosan nem lett volna esélye a túlélésre.

Gyorsan élesítette a megmaradt fegyvereit és beazonosította a célpontot. Egy könnyű kis felderítőgép támadta meg és most éppen menekül. A válaszrakéták nagy része ártalmatlanul robbant a fürge kis gép körüli sziklákon, de két rakéta így is célt ért. Arra kevés volt az erejük, hogy végképp megsemmisítsék a gépezetet, de a pajzsának a nagy részét így is elvesztette.

Mivel rakétái már nem maradtak, így kénytelen volt gépágyúval támadni. A halált köpő csövek lassan, de biztosan emelkedtek fel a Lázadó robot magasságába. Ha lettek volna érzelmei a robotnak, akkor most biztosan mosolygott volna. Lám, lám a gépek végül is mindig győzedelmeskednek. Hirtelen hatalmas robbanás hallatszott. Valami eltalálta őt. Az első adag plazmasugár átégette a jobb lábát. Egy újabb adag rakéta szinte abban a pillanatban robbant a bal vállánál. A detonáció ledöntötte a lábáról a robotot. Hatalmas teste összezúzta a megmaradt fegyverzetét.

Halványan még érzékelte, ahogy a második Herz kikászálódik a sziklákból összetákolt fedezék mögül. Két nyamvadt felderítő legyőzte őt. Az ellenfelek lassan közeledtek, nem volt más választása, minthogy bekapcsolja az önmegsemmisítő berendezést...

A Sierra cég is benevezett az óriásrobotok párviadalába. Az Earthsiege 2-vel sikerült is betörniük a piacra, bár nem tudták megverni a nagy vetélytársat, a Mechwarrior 2-t. Talán sejtették a cégnél, hogy ebben a stílusban elég nehéz lesz győzedelmeskedniük, ezért kihozták az első mech-stratégiát. Egy régebbi CD GURU-ban már volt szó egy Metal Lord-s nevű játékról, amelynek a készítését azóta anyagi okok miatt lefújtak. Az igazat megvallva nem voltam túlságosan elkeseredve, amikor megtudtam, mivel nem lett volna egy nagy durranás. Annál inkább örültem, amikor

Missionforce

megtudtam, hogy a Sierra kihozza a Cyberstorm-ot.

Mindig is a kedvenceim közé tartoztak a hexagonos harci stratégiák. Még a Battle Isle 2-volt az, amelyik igazán megfertőzött. Azóta már volt Panzer, Allied és Fantasy General. És most itt egy új stílus. Eddig nem igazán volt lehetőségem belekóstolni a mech-ek (vagy mondjunk inkább herz-et) világába, mivel nem igazán kedvelem az akció játékokat. Az Earthsiege és a Mechwarrior sorozat pedig pont abba a kategóriába tartozik.

A game talán egyik legnagyobb hibája az, hogy Win 95 alá hozták ki. Nem mintha nem lenne elég gyors, de azért egy DOS verzió még belefért volna a költségvetésbe. Előre szólok, hogy akinek nincs felinstallálva a DiretX a Win 95 alá, az ne várjon hangot ettől a demotól.

A grafikára nem lehet senkinek egy rossz szava sem, hiszen megfelelő rázoomolás esetén még a jelzőfényeket is látjuk a robot oldalán.

Ebben a kis verzióban három különböző nehézségű küldetést találunk. Az elsőben rögtön kipróbálhatunk két középsúlyú robotot, amint éppen szétkapnak egy ágyútornyot ez nem igazán nehéz küldetés, bár nem biztos, hogy könnyű lesz megtalálni az ellenséget.

A két másik misszió azonban már komolyan próbára teszi a stratégiai érzékünket. Szinte mindenről kapunk információt a játék közben, bár ódákat zengenek a végleges játékkal érkező kézikönyvről is.

Maga a csata rész végtelenül egyszerű. Kapunk néhány robotot és azokkal kell megsemmisítenünk az ellenfél egységeit. Na azért nem ilyen egyszerű a dolog, mivel a rosszak szinte mindig túlerőben vannak. Lehetőségünk lesz egy csomó trükkös dolgot végrehajtani.

Itt van például a pajzs. Minden körben eloszthatjuk a maradék pajzsenergiát. Tegyük fel, hogy szemből támadnak a rosszfiúk. Ilyenkor célszerű minden energiát előre tenni. A gond csak akkor kezdődik, ha ez idő alatt a hátunkba keveredik valami rosszfiú. Ilyenkor elég nagy a valószínűsége annak, hogy jól eltrafálnak. A sérülések szaporodásával pedig egyre kevesebb lesz az esélyünk a győzelemre.

Nehezítés képpen nemcsak a Herzekre kell vigyáznunk, hanem az azokat irányító pilótákra, a Biodermekre.

Ezek nélkül nem sok esélyünk lesz a csatákban. Külön érdekesség, hogy a tulajdonságaikat időlegesen befolyásolni tudjuk kábítószerekkel.

Ennek azonban nagy ára van. Ha túl sok hallucinogén anyagot nyomunk egy Bioderm-be, akkor előfordulhat, hogy elveszti az eszméletét harc közben vagy ami még rosszabb, ellenük fordul.

A teljes játékban 30 különböző pilóta és 7 Herz közül választhatunk.

Természetesen minden robot felszerelhető lesz különféle alkatrészekkel.

Vagy 70 különféle fegyvert adhatunk a kicsinyeknek és a kiegészítő felszerelések száma is meg fogja haladni a 20-at. Egy beépített küldetésgenerátor gondoskodik arról, hogy ne legyen két egyforma misszió. Ezt mindenki döntse el maga, hogy jó e, én nagyon nem szeretem!

A hálózat maniákusoknak egy jó hír. Természetesen lehet egymás ellen játszani, szám szerint nyolcan. A várható megjelenés bármelyik nap bekövetkezhet. Igaz ugyan, hogy nyáron nem nagyon adnak ki programot, de azért remélem, hogy most kivételt fognak tenni. Kevés jó stratégia jelenik meg mostanában.

A Red Alert és a Star General megjelenéséig azonban azt hiszem belemerülök én is az óriásrobotok gigászi küzdelmébe. Nem állítom, hogy ez lesz az év stratégiája, de abban biztos vagyok, hogy benne lesz a legjobb ötben.

Mocsy

Close Combat

Most aztán gáz van, méghozzá nem is akár milyen. Az a behemót Tigris tank teljesen eltorlaszolta a biztonságba vezető egyetlen utat.

Kellene valaki aki elég őrült ahhoz, hogy megpróbálja eltávolítani onnan. Nézzük csak az embereket. Itt van mindjárt Blazkowitch, a lengyel fiú. Rá nem igazán lehet számítani, inkább a francia lányokat szédíti. Smith is csak egy egyszerű szatócs volt odahaza, rá sem lehet nagyon építeni. De várjunk csak! Ki hortyog ott a sarokban?

Kutya legyek ha ez nem Ewing, a dallasi fenegyerek. Megvan az én emberem, már csak rá kell vennem, hogy takarítsa el onnan a dombról azt a halom

ócskavasat. Hé, Jock, ébresztő. Lenne egy kis meló, ha minden jól megy még egy érem is kinéz a feladatból.

Csupán azt a pici kis tankocskát kellene eltüntetni az útról. Micsoda, mit mondtál az anyukámra? Ember ezért haditörvényszék elé is állíthatlak! Hova menjek? Na figyelj, beszéljük meg. Nem olyan nagy ügy, csak odasétálsz, felmászol a tetejére, felnyitod a csapóajtót és bedobod ezt a kézigránátot. Egy hülye is meg tudná csinálni. De ha én csinálom, akkor nem marad senki aki irányítana titeket. Tudom, persze hogy tudom, hogy vannak géppuskái. Ennyi rizikót igazán vállalhatsz a hazádért. Jó tudom, hogy Franciaország soha nem tartozott hozzánk, de én képletesen értettem a dolgot.

Hát ez nem jött össze, nincs más hátra, mint hívni a tankelhárító osztagot. Pedig mennyire nem szeretek tőlük szivességet kérni. Azért ennek a pimasz fickónak megjegyzem a képét, ma este ő fog mosogatni.

Bizony ez a kis szituáció simán megtörténhet a Close Combat-ban. Hülye parancsra csak hülyén lehet reagálni. Itt minden úgy működik, mint egy igazi csatamezőn. A német gépfegyverek visítása éppen olyan félelmetes, mint azoknak a sikolya akiket eltalált.

A Microsoft nem elégedett meg az operációs rendszerek terén elért sikerekkel.

A Command and Conquer sikerén felbuzdulva elkészítette a saját realtime stratégia programját.

Persze csak a csoda oprendszer alatt hajlandó működni a kicsike, vagyis senki se várjon DOS verziót.

Maga a demo elég nagy szeletet lekanyarít a winchesterből. Több mint 65 MB helyre lesz szükségünk a futtatáshoz.

A program futási sebessége eléggé elmarad a mai normától. Bizony 640x400-ban nem rohangálnak úgy a tankok, mint a C&C-ben.

Maga az elképzelés és az ötlet viszont nem rossz. Minden egyes egység a csata elején kap egy parancsot, amihez tartja magát addig, amíg újabb utasítást nem adunk neki. Így keveredik valahol a valós idejű harc és a körökre osztott rendszer.

Egy remek kis tutorial segít a demoban megtanulni a hadviselés alapjait.

Természetesen a II. világháború az események helyszíne és mindkét oldalon bizonyíthatunk.

Lehetőségünk lesz a gyalogság és a páncélosok munkájának az összehangolására.

Grafikailag sem egy csúcs ez a játék, bár felajánlja a 800x600-as felbontást is.

Ez csak annyiban befolyásolja a megjelenítést, hogy az átlagosnál jóval kisebbek a figurák. Ilyenkor aztán sasszem kell ahhoz, hogy kivegyük ki és mit csinál.

Bevallom őszintén nekem egy kicsit kaotikusnak tűnt a dolog elsőre, de egyáltalán nem tartom kizártnak, hogy valami kellemes fog kisülni a Close Combat-ból.

Nem volt mindig egyértelmű, hogy miért is nem reagálnak a csapataink azonnal a kapott parancsokra. A tutorial tüzetesebb áttanulmányozása után azonban kiderül, hogy bizony nem minden katonánk egyforma. Lehetnek gyávák is az osztagban akik villámgyorsan elhúzzák a csíkot, ha megjelenik egy Tigris a távolban. (És milyen igazuk van...)

A csapattagok harci moráljára nagymértékben befolyásolja a vezetők rátermettsége. Teszem azt kiadunk egy idióta parancsot. Nagyon valószínű, hogy az embereink egyszerűen beintenek és eszük ágában sem lesz engedelmeskedni. Nekik ez nem játék, hanem háború.

Őszintén szólva ez az egy momentum tetszett a Close Combat-ban. A legtöbb stratégia játékben nem igazán törődnek a kiskatonák sorsával. Itt legalább emberként kezelik őket.

A végleges verzióban lesz minden mi szem-szájnak ingere. A partraszállástól kezdeve egészen Saint-Lo elestéig követhetjük az eseményeket. Eredeti hiradófelvételek teszik még hitelesebbé a játékot. Úgy tűnik a Microsoft belead apait-anyait ebbe a programba.

Egy győztes csata után ha az olyan nagyon jól sikerült, akkor elmenthetjük wincsire az egészet és bármelyik hitetlenkedő barátunknak meg tudjuk mutatni.

A fegyvermániákusok kedvéért beépítettek egy olyan on-line help-et, melynek segítségével a játékban megtalálható fegyverekről minden igényt kimerítő információkat kaphatunk. Ez mondjuk nem egy hülye dolog, mivel nagyon sok olyan játékos van, aki nem tud megkülönböztetni egy zuhanóbombázót egy vadászrepülőtől.

Korunk egyik legnagyobb találmánya a számítógépes hálózat ebből a játékból sem tudott kimaradni. Miután kivégeztük a számítógépet jöhetnek a legjobb barátaink. Velük valószínűleg nehezebb lesz elbánnunk, mint a masinával.

Nem igazán szeretek véleményt mondani előre demo alapján, de erős a gyanum, hogy nem ez lesz az a program, amelyik megszorítja a Red Alert-et. Addig is már csak egy hónapot kell várnunk. Ha sokat késlekednek a Close Combat kiadásával akkor bizony meg fogja előzni őket a Westwood.

Ebben az esetben viszont a kutya sem fogja megvenni ezt a stratégiát...

Mocsy

Albion

Talán az év legnagyobb meglepetése lett az Albion. Igaz ugyan, hogy volt már egy komolyabb hangvételű cikk a PC GURU-ban erről a csodálatos szerepjátékról, de sikerült szerezni egy játszható demot is. Ez került fel most a CD-re, reméljük mindenki örömére.

Az előző cikk óta elég sokat foglalkoztam ezzel a programmal és beszéltem néhány olyan emberrel, akik szintén elkövették azt a hibát, hogy belekezdtek.

Elsőként ott van Rainbird. Mindig is nagy kalandozó hírében állt és most sem csalódtam benne.

A javított verziót szinte teljesen végignyomta és egészen elismerő kritikát kapott tőle a játék. Aztán ott van Del, aki azóta hanyagolja az F1GP2-t, amióta kölcsönadtam neki az Albion-t.

Ez még nem is lenne baj, a gond csak az, hogy így meg én nem tudok vele játszani. A béta verzióval elég sokáig eljutottam (kb. a 2/3-ig), de ott sikeresen és permanensen lefagyott a drága. Szerencsére a Blue Byte volt olyan nagylelkű, hogy küldött egy véglegeset. Nosza, több se kellett nekem, betöltöttem a régi mentéseimet és megpróbáltam átmenni azon a kritikus ponton, ahol lefagyott.

Talán mondanom sem kell, hogy nem ment a dolog, nagyon valószínű, hogy a mentések nem kompatibilisek egymással.

Érdekes módon ez a hír nem tört le, sőt! Alig várom már, hogy újra nekivághassak a kalandnak. A Wizardry Gold után érzett csalódásomat egyből elfelejtettem, amikor megjött a kész program.

Végre egy tisztességes és bugmentes RPG. Nagyon vártuk már egy ilyen megjelenését. Lehet tuningolni a csapattagokat és lehet gyűjteni a tapasztalati pontokat. Mint már említettem, sikerült azért a játék nagyrészén átküzdeni magamat.

Mit mondjak, nem volt piskóta. Szerencsére úgy oldották meg a dolgot, hogy egyre nehezebbek legyenek a feladatok.

Öt nagy szigeten kóborolhatunk a Toronto után kutatva. Egy ötletes teleport rendszer segítségével megoldották, hogy bármelyik szigetre eljuthassunk a pillanat tört része alatt. Így már nem lesz gondunk az Iskai harcos felfegyverzésével sem.

Azóta természetesen újabb szereplők is beléptek a csapatomba, méghozzá elég ötletes módon. Két karakterem például egy keményebb küldetés után közölte, hogy elmennek nászútra egy szigetre. És tényleg volt képük lelépni a csapatból, bár később ha akarjuk vissza tudjuk őket szerezni. A tudós is otthagyott minket, bár őt igazán meg lehet érteni. Ő a bolygó legokosabb emberei között találta meg a helyét.

Aztán a partihoz csapódott még egy különc druida is, aki nagyon nem szívesen beszél az előző életéről. Körülbelül ennyi történt a csapattal a legutolsó találkozásunk óta. Nagyon remélem, hogy a végleges verzió megjelenésekor (augusztus vége) már tudunk egy teljes leírást adni (feltéve ha Del visszaadja addig, bár nagyon nem úgy fest a dolog).

Azoknak akik még mindig nem akarnak komolyan foglalkozni az Albion-nal csak annyit tudok mondani, hogy nem tudják mit csinálnak. Ennyire élő játékkal már évek óta nem találkoztam. Szerepjátékosoknak kötelező darab, de azok se hagyják ki, akik még csak most teszik meg az első tétova lépéseket ezen a göröngyös úton.

Ígérem nem fogják megbánni.

Mocsy

CLUB KoBaK

PC CD

Minden hónapban fantasztikus kedvezmények, legújabb szoftverek, utility CD-k
... és még sok minden más!

HA BEKÜLDÖD A CÍMEDET MINDEN HÓNAPBAN ÚJ ÁRLISTÁT KÜLDÜNK!

TAGOKNAK 10% KEDVEZMÉNY! NYITVA H-P: 9-18, SZ-V: 9-13.

1024. MARGIT KRT.29/B. T: 325-0484 T+F:136-2483

ALBION COMPO

A PC GURU és a CD GURU cikke alapján valószínűleg sokan várjátok már az Albion-t. Nos, mi is hozzá szeretnénk járulni az RPG szerelmeseinek napjaihoz, így a Blue Byte felajánlásában kisorsolunk

5 db eredeti Albion-t

a helyes megfejtők között.
Nincs más dolgotok, mint a GURU címére szeptember 20-ig elküldeni a helyes válaszokat. A borítékra ne felejtsétek el ráírni ALBION COMPO!

Tehát a kérdések:

1. Hol tanulhatjuk meg a varázslatokat a játékban?
2. Milyen helyszínen kezdődik a játék?
3. Milyen nézetek vannak a játékban (pl. 2D)?

CD GURU 96/5

Powerslave
Chewy
Realms of Arcania 3
Terra Nova - Strike Force
Time Slaughter
Atari 2600 Pack (W95)
American Civil War (W95)
Herzblut (W95)
Ultimate Pinball (W)
The Incredible Machine 3 (W)
Trophy Bass (W)
Ice Break (W)
Hoyle (W)
Dime City
Gender Wars
Pray for Death
Battlecruiser 3000
Looney Labirinth (W95)
Close Combat (W95)
C64 Pack (W95)
Gubble (W95)
Netmech
Third Reich
Deadline
Quake
ATF
Rebel

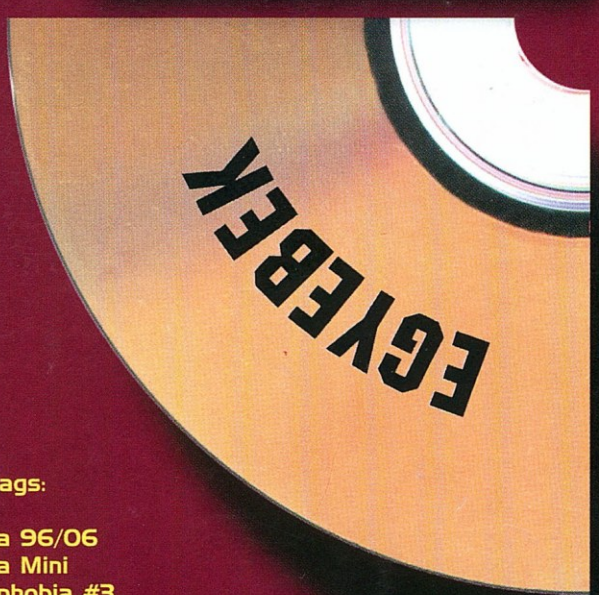
Rally Challenge
Virtua Fighter (W95)
Tang Chi (W)
Backlash
Albion
Lemmings Paintball (W95)
Fire Fight (W95)
Warwind (W95)
Iron Blood
Mega Man X
Valhalla
CyberStorm (W95)
Hellbender (W95)

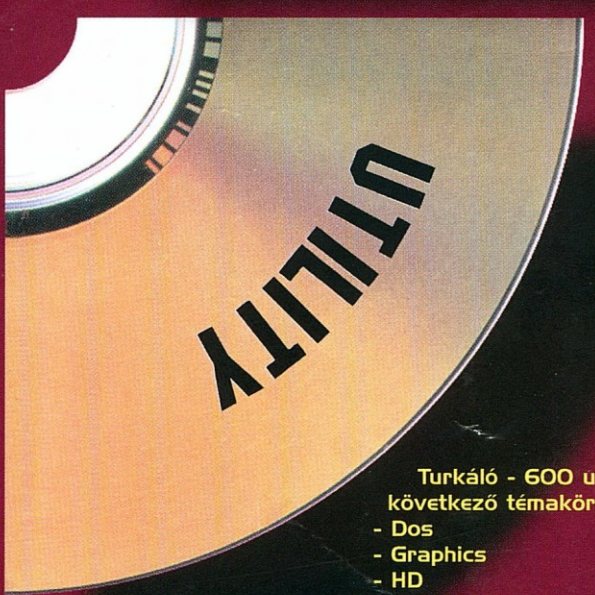
DOS:
3 Point Basketball
Canton
Ccolors
Derby
DX
Gripper
Hong Kong Mahjong
Invaders
Mario
Mind Master
Power Flight II
Regime

Tankwars
Threat
Space Nightmare
Super Speed

Windows:
Math Race (W)
Pressure Pinball (W)
TC Skirmish (W)
Super Tank (W)
Sink Sub Pro (W)
TROP (W)
Virus (W)
XXO (W)

Windows 95:
3D Maze (W95)
Botz (W95)
Bout (W95)
Boxes (W95)
Gaz (W95)
Math Master (W95)
Paddle (W95)
SWI (W95)
Tiles95 (W95)





Diskmags:

Solaria 96/06
Solaria Mini
Hydrophobia #3
Terror News #71
Kender Mag #6
Kender Mag #7
Imphobia #12

Movie szekció:

Diablo

Patch - 29 játékhoz
Screen savers - 3 db
3 extra megelepetés
WADS - Warcraft 2, Doom 2, C&C, Heretic, Hexen

Systest
Print Shop (W)
Colorforms (W95)
Das Reich

Modulok és hangminták minden mennyiségben

Turkáló - 600 utility a következő témakörökben:
- Dos
- Graphics
- HD
- Keyboard
- Midi
- Modem
- Music
- Musical
- Speaker
- Programmers util
- Sound Blaster
- Texteditor
- Virus